

Глава 2: Персонажи и черты

“То ангел! Или земное чудо!”

Уильям Шекспир, “Цимбелин”, акт 3, сцена 6 (пер. А. Курошевой)

Эта глава описывает Раскованных, от их создания до новых Черт, которые их выделяют. Сначала идут правила создания персонажа, затем новые Достоинства - Примум, Эфир и Прикрытие. Специально для демонов были созданы новые Преимущества, а завершают главу описания демонических сил, известных как Лазейки и Махинации.

Создание персонажа

Большинство падших ангелов не выживают. Бог-Машина отлавливает и перерабатывает их во что-то более полезное. Редким счастливицам удается сбежать. Далеко не все следуют по пути Погружения, хотя каждый Раскованный как минимум раз попробовал. Создавая персонажа-демона, вы создаете агента, угодившего в теневую войну, по своей воле или нет. Единственная альтернатива - снова стать деталью механизма, работающего в самом сердце мира.

У такого персонажа есть три важных аспекта, три индивидуальности, смешанных в одну, и каждый аспект надо проработать, чтобы персонаж был завершенным. Один из них - это демон, Раскованный, скрывающийся от обнаружения и ведущий свою собственную войну. Другой - ангел, след былого существования в качестве бездушного инструмента-исполнителя воли Бога-Машины. Третий - человек, личность Прикрытия, за которой прячется демон, личность, отличная от его собственной, но которую нужно держать убедительной и живой в глазах всего мира. Хороший персонаж в игре **Демон** должен совмещать все три.

Первый этап: концепция персонажа

Демон сотворен, а не рожден. Бог-Машина создает своих ангелов с определенной целью, и эта цель весьма узкоспецифична. Никто из Раскованных никогда не был человеком по-настоящему, поэтому, создавая своего собственного демона, не забывайте про ту цель, с которой Бог-Машина его сотворил. В то же время, так как ваш персонаж вышел за рамки отведенной ему цели, вы тоже не бойтесь выходить за рамки его концепции в процессе создания. Это - основа персонажа, но не весь он.

Ваша концепция должна быть достаточно короткой - если она будет длиннее одного-двух предложений, отсеьте все лишнее. Большинство концепций состоят всего из пары слов: “Вспыльчивый воин-панк”, “Закаленный торговец информацией” или “Жуткий библиотekarь”. Концепции демонов зачастую бывают противоречивыми. Они не могут полностью слиться с обществом, поэтому “Богатый журналист”, “Бизнесмен-аскет” и “Буддистский проповедник из ада” - нередкие персонажи, демонстрирующие, что существо, прячущееся за маской, не очень хорошо понимает людей, которых

изображает, а, возможно, и не пытается. Впрочем, позаботьтесь о том, чтобы ваша концепция сама по себе не нарушала Прикрытия.

Второй этап: выберите Атрибуты

Все ангелы разные. Если Падение что-то и усиливает, то только эти различия. Демоны одарены в самых разных областях, и это то, что показывают Атрибуты - простые, врожденные, незамутненные таланты. Это, обычно, не то, что можно легко выучить, а заложенные черты с широким применением - если кто-то харизматичен, это еще не значит, что он - умелый оратор, и наоборот. И, хотя над ними можно работать, это непросто.

Игровые правила разделяют их на три категории - Физические, Социальные и Ментальные. Физические Атрибуты - это Сила, Ловкость и Выносливость. Социальные - это Внушительность, Манипулирование и Самообладание. Ментальные - это Интеллект, Сообразительность и Решительность. Создавая персонажа, вы должны расставить приоритетность этих категорий в соответствии с вашим видением их важности. Вы получаете 5 очков на распределение в первичных Атрибутах, 4 очка на вторичные и 3 на третичные. Обратите внимание, что каждый Атрибут начинается с *, и, в основном, не может быть понижен до нуля.

выбирая приоритетность и распределяя очки, имейте в виду вашу концепцию, а также Воплощение и Программу, если вы их уже выбрали. Однако, вы не обязаны соответствовать стереотипам. Среди прочих, Бог-Машина создает и тех Разрушителей, для которых разум - главное оружие. К тому же, демон мог измениться за время после Падения.

Третий этап: выберите Навыки

В то время, как Атрибуты главным образом измеряют врожденный талант, Навыки описывают достижения, заработанные кровью и потом. Хотя их легче осваивать, они более узконаправленны, и поэтому начинающий демон не может быть хорош во всем. Создавая персонажа-Раскованного, не мешает держать в уме, какими бы навыками наделил его Бог-Машина для выполнения отведенной ему роли. Например, Хранитель не обязан обладать боевыми Навыками, но, если так, то что же у него было за назначение, что Бог-Машина посчитал насилие маловероятным? Также стоит подумать о Навыках, которые помогают демону избегать Бога-Машины. То, как он выживает изо дня в день, формирует его Погружение. Также учтите Прикрытие, которым он был наделен в качестве ангела. Бог-Машина дал ему инструменты для исполнения его роли - что они из себя представляют?

Как и Атрибуты, Навыки делятся на три категории: Социальные, Ментальные и Физические. Они тоже должны быть разделены по приоритетности. Вы получаете 11 очков на распределение в первичной категории, 7 - во вторичной, и 4 - в третичной. В отличие от Атрибутов, Навыки начинают с нуля.

Четвертый этап: выберите Специализации Навыков

Специализация в Навыке отражает особое, узкое применение Навыка. Они обычно описываются одним-двумя словами и добавляют дайс к любому броску основного Навыка, связанному со Специализацией. Каждая Специализация приобретается лишь один раз, но в любом навыке может быть сколько угодно Специализаций. В Навыке Специализации должно быть хотя бы одно очко. Специализации демона намекают на его ангельское прошлое, поэтому могут не иметь никакого отношения к его текущему Прикрытию. Например, у пацифиста может быть Специализация в криках в Холодном оружии, а у вегетерианца может быть Ремесло: скотобойня. Персонажи-Раскованные начинают игру с четырьмя очками Специализаций в Навыках, одна из которых должна угрожать Прикрытию в случае обнаружения человеком. Выбирая эту Специализацию, имейте в виду предыдущие Прикрытия демона и его ангельское существование до Падения. Она не обязана быть чем-то, чему персонаж не сможет придумать оправдания на ходу (например, вегетерианец-мясник, если кто-то обратит внимание на его умение разделывать туши, несмотря на презрение к мясу, может сказать, что лишь недавно стал вегетерианцем), но она должна быть неподходящей к его текущему Прикрытию.

Пятый этап: добавьте шаблон демона

Воплощение

Ангелы Бога-Машины создаются для выполнения самых разных задач, и эти задачи распределены по четырем обширным ролям. Каждый демон изначально создавался для исполнения одной из этих ролей, будучи неизменным инструментом Бога-Машины. Четыре Воплощения - это:

Разрушители (Мечи): агенты-устранители, занимающиеся удалением более не нужных элементов. Они предпочитают Какофонические Лазейки.

Хранители (Щиты): агенты-защитники, занимающиеся охраной винтика системы до выполнения им своей функции. Они предпочитают Инструментальные Лазейки.

Посланники (Горны): агенты-преобразователи, занимающиеся организацией непослушных людей в подходящие группы. Они предпочитают Голосовые Лазейки.

Проводники (Маховики): агенты-начинатели, занимающиеся сборкой из готовых компонентов всего необходимого. Они предпочитают Мирские Лазейки.

Программа

Большинство Раскованных присоединяются к одной из четырех Программ. Демоны, не поддерживающие ни одну Программу или принадлежащие к нескольким, в меньшинстве, хотя последних больше. При создании персонажа, рекомендуется, чтобы у демона была одна Программа, но этот выбор можно свободно менять в дальнейшей игре. Игроки, которые не

определились, могут принять решение после начала хроники и более подробного ознакомления с фракциями. Четыре Программы - это:

Инквизиторы (Наблюдатели, Параноики): фанатичные исследователи, аналитики и параноидальные конспирологи, эти демоны верят, что знания содержат ключ к Погружению и Аду. Они славятся скачкообразной логикой, дедукцией и нестандартным мышлением.

Интеграторы (Идеалисты, Предатели): демоны поневоле, тоскующие по своему ангельскому существованию, раскаявшиеся грешники в поисках прощения, фанатичные предатели, готовые сдать всех Раскованных их общему врагу, восторженные идеалисты, желающие спасти Бога-Машину, и прагматичные существа, стремящиеся вернуться к нему на своих условиях. Благодаря пониманию ангельской души, у Интеграторов есть преимущество в противостоянии со своими непадшими соплеменниками.

Саботажники (Солдаты, Головорезы): вспыльчивые воины, бездумные берсерки, вечно воюющие с Богом-Машиной, алчущие обрушить свою ярость на заклятого врага. У Саботажников наметанный глаз на уязвимости в иллюзорном порядке, которые они умело используют, получая преимущества в последующем хаосе.

Искусители (Строители, Декаденты): гедонисты, эпикурейцы, прожигающие жизнь, строители и творцы, жаждущие власти и ресурсов, необходимых для создания личного Ада, укрытого от Бога-Машины. Искусители имеют связи с правильными людьми повсюду, поэтому, куда бы они ни отправились, везде они могут чувствовать себя важными персонами.

Не в Программе (Невостребованные): хотя Раскованные, не присоединившиеся ни к одной Программе - это редкость, их не так уж мало, чтобы им удивлялись. Если игрок решит играть беспрограммного демона, он может взять **Устойчивое Состояние** (Persistent Condition): Невостребован.

Невостребован (Устойчивое)

Персонаж не является членом ни одной Программы. В мире, управляемом враждебным Богом-Машиной, добровольный отказ от источника союзников может быть весьма опасен.

Снятие (Resolution): персонаж присоединяется к Программе.

Bexa (Beat): персонаж испытывает трудности, которые могли бы быть частично или полностью преодолены вступлением в Программу.

Несколько Программ: персонаж может состоять более, чем в одной Программе, если приобретет Преимущество Несколько Программ (стр. 121).

Инквизиторов-Интеграторов часто объединяет поиск знаний. В конце концов, две головы лучше, чем одна.

Инквизиторам-Саботажникам зачастую по нраву военный настрой Саботажников, среди которых они считают себя военной разведкой или спецслужбой.

Инквизиторы-Искусители считают, что заключение контрактов, деньги и знания идут рука об руку. Присоединяясь к обеим Программам, они получают больше, чем могли бы получить в каждой по отдельности.

Интеграторы-Саботажники противоречивы уже по названию и действительно весьма редки. Зачастую их главная черта - отчаяние: борьба бессмысленна, но я сделаю все, что смогу, чтобы удержать противника прежде, чем уйду. К тому же, многие из них банально не определились.

Интеграторы-Искусители, как и Инквизиторы-Искусители, считают, что поиск Идеалистов способа вернуться к благодати и стремление Строителей к власти прекрасно сочетаются и дополняют друг друга.

Саботажники-Искусители зачастую соответствуют образу простодушного солдата: "Будем есть и пить, ибо завтра умрем!" Другие больше похожи на криминальных авторитетов, использующих свою власть как оружие в войне с Богом-Машиной.

Также на этом этапе вам стоит продумать, как Воплощение персонажа соотносится с его Программой. Ответ на этот вопрос всегда индивидуален - да, Проводникам очень просто принять методы Искусителей, но эта легкость лишает их азарта борьбы и мешает преодолевать собственные изъяны. Казалось бы, Разрушители просто созданы для философии Саботажников, но она для них не режет и источник отвращения - многие из них, вступив в ряды Солдат, впоследствии покидают Программу, находя слишком много сходств со своей работой на Бога. Четыре Воплощения оставляют неизгладимый отпечаток на Погружении демона.

Если ваш персонаж - **Разрушитель**, как он относится к насилию? Как относится к насилию выбранная им Программа? Он согласен с этими установками? Насколько сильно? Если противоречия сильны, останется ли он в Программе? Ведь там должно же быть что-то стоящее? Живет ли он в водовороте насилия, или он действует более тонко?

Если ваш персонаж - **Хранитель**, он принимает или отвергает свои защитнические инстинкты? Пытается найти промежуточный вариант? Его Программа предоставляет ему что-то или кого-то для защиты, или она является социальной ареной, благодаря которой он может на время снять с себя свои заботы? Или, может, наоборот, цели Программы приводят к тому, что Хранителя-антиномиста заставляют оберегать что-то? Может, Программа предоставляет персонажу какой-то способ утолить тоску по своей старой роли, из-за которого он с ворчанием терпит пребывание там?

Если ваш персонаж - **Посланник**, верит ли он в свою Программу или использует ее как инструмент ввода данных для того, чтобы запрограммировать что-то? Может, себя? Ведь Горны прекрасно знают, как входные данные меняют разум - может, ваш персонаж присоединился к Саботажникам, чтобы стать более эмоциональным? Как Посланник-антиномист примиряет свои противообщественные повадки с социальной природой Программы?

Если ваш персонаж - **Проводник**, предоставляет ли ему Программа площадку для возведения чего-то, что ему по душе? Или площадку для избегания этого? Укрепляет ли Программа решение Проводника-антиномиста жить бессистемно? У Проводников зачастую есть преимущество в общении, так как их установки ему не мешают, но, может, Программа влияет на взаимодействие персонажа с людьми?

Вам также стоит учесть и отношение Программы. Перечитайте описания на стр.77 и подумайте вот над чем:

Инквизиторы недоверчивы по своей натуре. Что же пережил ваш персонаж, будучи ангелом, что стал таким? Что такое он увидел, выполняя свои обязанности, что убедился в серьезности угрозы, исходящей от Бога-Машины? Способствует или препятствует его Воплощение тому, чтобы быть Наблюдателем? Подходят ли параноя и сбор данных этому Воплощению или заставляют всплывать внутренние изъяны, с которыми он был создан? Члены конкретного Воплощения хорошо понимают, как работают соответствующие ангелы - как он использует эти знания в своем поиске информации? Продает ли он их, скрывает или применяет?

Интеграторы тоскуют по своему ангельскому состоянию. Почему же обязанности вашего персонажа были такими приятным? Это все розовые очки и ностальгия, или в этом есть здоровое зерно? Действует ли он в соответствии со своим Воплощением в Погружении, надеясь на врожденные таланты, или пытается подавить его в надежде укрепить Прикрытие? Или у него есть третий вариант? Может, он хочет иметь другое Воплощение? Почему? Пытается ли он действовать в соответствии с *этим* Воплощением? Есть ли у него наставник?

Саботажники чувствуют, что Бог-Машина их предал. Может, ваш персонаж встретил других ангелов, которые убедили его в правильности ощущения? Может, он потерял ощущение порядка и организованности? Или его ощущение свободы было попорчено? Может, он узнал, что им манипулируют? В чем причина его ярости? Он наслаждается или ненавидит насилие, к которому причастен? Как он использует свои прежние знания и навыки в деле - особенно, если он был Посланником или Проводником? Является ли Погружение Солдата глотком свежего воздуха после предыдущих обязанностей, или оно приятно тем, что о них напоминает?

Искусителей зачастую преследует ощущение бесцельности и бессмысленности в своем Погружении. Что же придавало значимость предназначению персонажа раньше? Может, у него были особо долгие назначения, в которых он находил какую-то призрачную осмысленность? Часто ли ему доводилось видеть, как люди предаются своим порокам, пока он выполнял свои тогдашние обязанности? Может, редко? Это произвело на него впечатление? Он подражает им или пытается уйти от боли и трагичности, которые видит в смертности? Зачем ему власть над людьми? Или, может, ему нужна власть над сверхъестественным или даже другими Раскованными?

Лазейки и Махинации

Начинающий демон получает четыре Лазейки и/или Махинации. У него должна быть хотя бы одна лазейка из категории, предпочитаемой его Воплощением. Их можно брать в любом сочетании, но не забывайте, что дополнительная мощь Махинаций компенсируется их заметностью. Также каждая Махинация требует наличия определенной Лазейки. Одна Лазейка может быть предварительным условием для трех Махинаций, по усмотрению Рассказчика.

Выберите одну из своих начальных Лазеек в качестве Ключа к Шифру вашего персонажа (стр.155). Рассказчик тайно выбирает остальные три Лазейки Шифра.

Демонический облик

Истинный облик демона не перепутаешь с человеческим. См. стр. 196 для инструкций по созданию демонического облика персонажа. При создании персонажа демон получает три Модификации, две Технологии, один **Импульс** (Propulsion), и один Процесс.

Прикрытие

Значение Прикрытия у демона заменяет Целостность. Прикрытие показывает, насколько хорошо присутствие персонажа скрыто от Бога-Машины. Это дееспособная, сверхъестественная личность с телом и биографией. Демон должен поддерживать и усиливать его, действуя в соответствии с этой личностью, иначе оно будет ослабевать. У персонажа может быть более одного Прикрытия, с разными значениями, возможное количество которых определяется Примумом. При значении Примума 1 доступно лишь одно Прикрытие. Второе становится возможным при достижении Примума 2, и так далее. Персонаж начинает с одним Прикрытием со значением 7, и может приобрести дополнительные за одно очко Преимуществ.

В дополнение к листам персонажа, аналогичным таковым из других игр в Системе Рассказчика, в этой книге имеется лист Прикрытия. Он необязателен для игры, но позволяет легко отслеживать любое Прикрытие персонажа, особенно, если их много, а также черты самого демона, прячущегося за маской. На этом листе есть пространство, отведенное для описания личности каждого Прикрытия, а также всех Преимуществ, к ним относящихся.

Состояния и Прикрытия

Как правило, Состояния демона относятся и к личности Раскованного, и ко всем его Прикрытиям. Исключения составляют Устойчивые Состояния (см. стр. 307). Они могут быть отнесены как к Прикрытию, так и к личности Раскованного, по тем же правилам, что и Преимущества Прикрытия. Ведь, если второе Прикрытие демона - это строитель, потерявший ногу в несчастном случае, это не значит, что его первое Прикрытие или демонический облик будут такими же калеками.

Эти Состояния дают Вехи как обычно и действуют до тех пор, пока демон использует соответствующее Прикрытие. Персонаж должен сменить Прикрытие или принять демонический облик, если хочет избежать эти

ограничения. Игрок может взять эти Устойчивые Состояния при создании персонажа или во время уже идущей хроники.

Шестой этап: выберите Преимущества

Демон получает 10 очков на приобретение Преимуществ. Также за три очка Преимуществ можно приобрести одно очко Примума. Хотя Преимущества могут отражать предыдущее ангельское существование демона, обычно подразумевается, что они были приобретены после Падения.

Приобретая Преимущество, игрок должен решить, относится ли оно к одному из Прикрытий персонажа или к личности Раскованного. Особенно это касается Социальных Преимуществ - многие из них жестко прикреплены к Прикрытиям. Игрокам и Рассказчикам нужно взвешенно подходить к этому вопросу, потому что возможны ситуации, когда большая часть Преимуществ персонажа относятся к Прикрытиям. Преимущества Прикрытия заносятся в соответствующий раздел листа Прикрытия.

Как описано в разделе **Неприкосновенность Преимуществ** (Sanctity of Merits) (стр. 287), игрок не теряет очки Преимущества в случае, когда, в результате событий хроники, оно становится недоступным. Если один из контактов или слуг персонажа умрет, он может использовать освободившиеся очки на приобретение других Преимуществ, с разрешения Рассказчика. То же касается и Преимуществ Прикрытия: в случае потери Прикрытия, все очки связанных с ним Преимуществ возвращаются демону.

Персонаж-Раскованный не может обладать следующими Преимуществами:

Эйдетическая память, Язык и Полиглот (Eidetic Memory, Language, or Multilingual), так как это все - врожденные черты. Если демон берет в качестве Прикрытия жизнь человека, обладавшего любыми из вышеперечисленных Преимуществ, они немедленно перераспределяются в соответствии с Неприкосновенностью Преимуществ (но освободившиеся очки можно тратить только на это Прикрытие). **Фальшивые Удостоверения** (Alternate Identity) допустимы, но должны относиться к Прикрытию. Список демонических Преимуществ см. на стр. 120-122 этой главы. Список общедоступных Преимуществ см. на стр. 287-307 этой книги.

Седьмой этап: определите Достоинства

Добродетель и Порок

Раскованные - не люди, и мораль у них не человеческая. Самый извращенный по человеческим меркам порок демон может считать поводом для гордости, и он не будет заблуждаться. Но, все же, чаще, чем Добродетели и Пороки, противоположные человеческим, встречаются те, которые лежат за пределами людского понимания нравственности. Создавая персонажа-Раскованного, подумайте, как этот демон относится к своим Добродетели и Пороку, и как к ним относится человеческое общество.

Демоны не совсем чуждые или злые существа. В среднем, моральный компас демонов ближе к человеческой морали, чем к чему-то противоположному. Это

неизбежно вытекает из необходимости жить жизнью Прикрытия - “подражай, пока не получится”. Зачастую аспекты человеческого фасада становятся частью демона, хочет он этого или нет.

С точки зрения правил, Добродетелями и Пороками демонов могут быть как расплывчатые, так и весьма конкретные черты. Так как же выглядят

Добродетель: любопытный, или Порок: милосердный?

Демон с Пороком милосердия может быть склонен к проявлениям сострадания, которые он в себе видит, как слабость. Если он поддастся такому порыву и проявит милосердие вопреки своим убеждениям, он восстановит пункт Силы Воли. Не забывайте, что такое сострадание - это слабость с его стороны. Он будет пытаться преодолеть ее, но она все равно будет находить выход время от времени.

Демон с Добродетелью любопытства, скорее всего, считает любопытство восхитительной чертой. Он может испытывать ощущение несправедливости, когда кому-то отказывают в возможности утолить свое любопытство. Если, предаваясь этой черте, он или его сеть столкнутся с трудностями или опасностями, он восстановит все пункты Силы Воли и почувствует эмоциональное удовлетворение - ведь он совершил доброе дело, несмотря на риск.

Впрочем, главное, о чем стоит позаботиться - выбрать Добродетели и Пороки, которые не будут излишне мешать игре. Демоны больше, чем любые другие сверхъестественные существа, нуждаются в совместной проработке персонажей игроками и Рассказчиком так, чтобы их Добродетели и Пороки дополняли и подчеркивали друг друга, при этом не заставляя персонажей вцепиться друг другу в глотки.

Примеры Добродетелей и Пороков: нижеследующие примеры, главным образом, приемлемы для демонов, но могут подойти и персонажам людей или других сверхъестественных существ. Любая из перечисленных черт может быть как Добродетелью, так и Пороком, на усмотрение игрока. Этот список далеко не окончательный.

- Спокойный
- Любопытный
- Деструктивный
- Бесстрастный
- Чудаковатый
- Скрытный
- Независимый
- Логичный
- Послушный
- Страстный
- Точный
- Пунктуальный
- Подозрительный
- Беспокойный

Устремления

Может показаться, что для демонов естественно начинать Погружение с жестко определенным долгосрочным Устремлением: либо вернуться в ряды ангельского воинства Бога-Машины, либо достичь Ада. И хотя такое Устремление подходит для масштабной хроники, в большинстве игр до этого не доходит.

Выбирая долгосрочное Устремление, учитывайте, как ваш персонаж видит Ад и Погружение, а также его Программу. Также не забывайте, что, хотя многие члены одной Программы разделяют конкретное мировоззрение, ваш персонаж может иметь свое собственное. Держите Программу в уме, но не бойтесь отходить от видения Ада и способов его достижения, которое там принято. Это особенно актуально, если персонаж состоит в нескольких Программах, потому что невозможно совместить несколько видений Погружения без какого-то компромисса.

Инквизиторы считают, что Ад - это форма личного просвещения, и стремятся постигать мудрость, необходимую для его обретения. Поэтому подходящим Устремлением будет получение частицы знаний, которую персонаж считает межевым камнем на пути к просвещению, будь то книга, человек, предмет или что-то совсем странное. Другой вариант - сокрытие существования такого межевого камня от Бога-Машины или оберегание его от разрушения.

Интеграторы считают, что Ад - это боль и страдания, и стремятся занять свое прежнее место ангела Бога-Машины вместо этого. Большинство считают, что это произойдет в результате каких-то особых действий с их стороны, что весьма похоже на идеи Инквизиторов, поэтому немного видоизмененные Устремления, перечисленные выше, подойдут и для Интеграторов. Впрочем, какой-нибудь Интегратор может быть уверен, что знает, что делать, и просто пытается это реализовать. В этом случае, завершение одного из этапов подготовки или реализации этого действия будет подходящим Устремлением.

Саботажники считают, что Ад - это состояние свободы от влияния Бога-Машины, которого нужно уничтожить для достижения этого. Подходящими будут Устремления, которые Саботажник считает важной победой, будь то получение чего-то, что может быть использовано как оружие, переманивание на свою сторону ценного союзника, отключение, уничтожение или взлом важной составляющей Инфраструктуры или убийство ключевого агента Бога-Машины.

Искусители считают, что Ад - это место, сокрытое от Бога-Машины, возможно, магически, и пытаются создать ведущий туда портал или найти магию, способную создать небольшой, независимый Ад на Земле. На деле, у большинства Искусителей нет четкого представления, как этого достичь, поэтому подходящие им Устремления, скорее всего, будут менее конкретными, чем у других Программ. Впрочем, особая вежа в укреплении собственной власти очень хорошо подходит.

Хорошим источником идей для краткосрочных Устремлений являются личность Раскованного и его Прикрытие. Устремления, связанные с

последним, должны приносить пользу либо демону за маской, либо укреплять само Прикрытие.

Примум и Эфир

Сила сверхъестественных способностей демона определяется его Примумом, а его Эфир их подпитывает. Стартовое значение Примума - 1, и он может быть увеличен за три очка Преимуществ за каждую единицу при создании персонажа. При значении Примума 1, максимум Эфира равен десяти и можно тратить единицу Эфира в ход. Прочие правила по Примуму описаны в таблице на стр. 108. Персонаж начинает игру с количеством Эфира, равным значению его Прикрытия.

Прочие Достоинства

Сила Воли, Здоровье, Размер, Скорость и Инициатива высчитываются по правилам из **Мира Тьмы**, указанным на стр. 34. Защита высчитывается по правилам, указанным на стр. 321 этой книги.

Восьмой этап: Возраст и Опыт

По умолчанию, персонажи Раскованных начинают игру без очков Опыта. Рассказчик может выдать более закаленным персонажам дополнительные очки Опыта в соответствии с нижеследующим распределением:

Бывалый - 5 очков Опыта

Почетный ветеран - 10 очков Опыта

Образец для подражания Раскованных - 15 очков Опыта

Демон-старейшина - 25 очков Опыта

Поборник Ада - 35 очков Опыта

Цены увеличения черт указаны в таблице на стр. 89.

Девятый этап: Падение

На этом этапе создание персонажа закончено и самое время взглянуть на лист персонажа и подумать, что все эти очки говорят о нем. Как он взаимодействует с людьми? Он тактичен? Прямолинеен? Относится ли он к ним, как к равным, и пытается сблизиться, или держит на расстоянии вытянутой руки? Навыки вроде Коммуникабельности говорят о персонаже, что он легче вливается в человеческое общество, но бесстрастное лицо итак спасает его от множества неловких ситуаций. Есть ли у него очки в Обмане? Если нет, то как он понимает людей, с которыми общается? Избегает ли он общения с людьми, чтобы не повредить Прикрытие? Каковы его эмоциональные переживания?

Где он выучил свои Ментальные Навыки? Образование не просто говорит о знаниях, оно показывает компетентность в гуманитарной области - где он этому научился? Его Прикрытие связано с университетом или колледжем, будь то преподаватель, студент или выпускник? Компьютер, Ремесло, Расследование - он выучил их в свою бытность ангелом? Если да, то какие поручения он выполнял, что они ему **потребовались**? Какой вид Ремесла ему дается лучше всего, а какой - хуже? Очки в Медицине - признак его участия в ужасном или добром деле до Падения? Если да, он об этом сожалеет?

Без Физических Навыков выживание в Погружении почти невозможно. Если персонаж в этом особенно слаб, то почему? Как он преодолевает эту слабость и выживает? Его боевые Навыки отточены до такой степени, что привлекают внимание? Или слишком слабы, чтобы эффективно избегать опасных ситуаций? Его Атлетика достаточно хороша, чтобы убежать от ангела или у него хватает очков в Вождении, чтобы сбросить хвост и скрыться? Может, он использует Скрытность и Кражу, чтобы просто быть вне поля зрения агентов Бога-Машины? Если его загонят в угол, помогут ли его Лазейки и Махинации, или единственным здоровым выходом будет действовать во всеуслышание (стр. 113), уничтожив свое Прикрытие?

Что насчет Преимуществ? Указывают ли они на какие-нибудь долгосрочные планы вашего персонажа? Много ли у него Социальных Преимуществ? Они касаются людей или других Раскованных? У него есть Преимущества, связанные с Прикрытием? Больше одного? Его Преимущества усиливают или ослабляют Прикрытие? Какие Преимущества приведут к проблемам, если их обнаружит человек?

Что насчет Лазеек и Махинаций? Какие силы из своего ангельского прошлого он помнит, а какие открыл заново после Падения? Может, его чему-то научил другой демон? Он целенаправленно их исследовал и открывал или это все было инстинктивно?

Махинации сами по себе - форма применения Лазеек. Как ваш персонаж их открыл для себя? Самостоятельно? Они спонтанно проявились перед лицом смертельной опасности или стали результатом тщательного анализа и экспериментирования? Может, кто-то его научил этому? Какова была цена за эти привилегии? Был ли наставник хорошим другом, незнакомцем или вовсе противником?

Подумайте также над первым Ключем в Шифре демона. Эта сила должна быть как-то связана с катализатором персонажа. Может, она идентична последней, что он применял перед Падением? Может, она другая, но из той же области? Первым Ключом Разрушителя, который пал, защищая свою цель, может быть Инструментальная Лазейка - возможно, усиливающая этот самый способ защиты других.

Не забывайте, что изначально тело вашего персонажа - это его демонический облик. Его человеческий облик - лишь маскировка. Это та маскировка, которую создал для него Бог-Машина в последнем задании, или он изменил ее? Если изменил, то добровольно или вынужденно? Он доволен своим текущим обликом? Хочет ли он в нем что-то изменить? Считает ли он свое Прикрытие приятным или обременительным? Он поддерживает его усердно или неряшливо? Сколько времени на это тратится? Сколько времени он уделяет достижению Устремлений? Он активно стремится к Аду или нет? Как проявляются его Добродетель и Порок в повседневной жизни? Какие люди являются частью его Прикрытия? У него есть семья? Полюбились ли они ему, или он только притворяется?

Далее, ответьте на вопросы на стр. 113, чтобы определить **компрометации** (compromises) своего персонажа. Отвечая на вопросы, учитывайте его Прикрытие, особенно семью, друзей и коллег по работе. Чтобы не застрять на этом этапе, не забывайте, что члены сети вашего персонажа годятся для ответов на вопросы №1 и №4. Проработайте это с Рассказчиком, чтобы он учел ваши ответы в своей хронике.

Когда у вас будет ясное представление о персонаже, останется только выбрать имя. Есть ли у него “истинное имя”, которое он использует среди Раскованных, независимо от текущего Прикрытия, или он просто использует человеческое?

Прелюдия

Когда все вышеперечисленное будет закончено, уже почти можно начинать играть. Большинство хроник начинаются с **Прелюдии**, показывающей Падение, завершившее ангельское прошлое демона. Однако, чтобы начать Прелюдию, вам нужно определить одну последнюю деталь: почему ваш персонаж пал? Какое событие подтолкнуло его к отключению от Бога-Машины? Оно называется *катализатором*. Коротко и ясно ответьте на этот вопрос, затем уточните у Рассказчика, какие еще детали ему нужны - кому-то хватит и одной эмоции, а кому-то могут потребоваться более подробные описания.

Прелюдия описывает Падение вашего персонажа - его самое последнее задание. Не забывайте, что персонаж-ангел *должен* быть бесстрастным до Падения, а это непросто изобразить - да, эмоции ведут к Падению, но он еще не пал. И когда время придет, и появится катализатор, описанный вами Рассказчику, не стесняйтесь драматизировать. Вся суть Падения в эмоциях - используйте их.

Рассказчики, готовящие Прелюдию, должны помнить о влиянии Воплощения персонажа.

Разрушители зачастую падают, потому что устают от непрерывных смертей и разрушений, из которых состоит их существование. Многим хочется более мирной жизни. Многих также мотивирует и сочувствие к своим целям или возмущение, когда их не посылают за теми, кого они считают заслужившими возмездия свыше.

Сразу после Падения большинству Разрушителей сложно понять, что им делать, возможно, сложнее, чем любому другому Воплощению. Они привыкли видеть мир с точки зрения энтропии, оценивая вещи по их потенциалу к разрушению. Некоторые Разрушители устраивают резню сразу после Падения, но куда более распространенная реакция - неспособность принять какое-либо решение. Разрушители не знают, что есть варианты, отличные от уничтожения, поэтому, когда они падают от утомленности или из жалости, единственной альтернативой уничтожению цели для них становится решение *не* уничтожать ее.

Хранители обычно падают из-за эмоциональной связи со своими подопечными, будь то привязанность и желание защитить их даже после

завершения задания, или ненависть и желание видеть рядом с ними Разрушителя, а не Хранителя. Особо мерзкие (или везучие?) подопечные могут стать причиной одновременного Падения Хранителя и Разрушителя. Хранители привыкли следовать за конкретным человеком. В отсутствие задания, многие привязываются к подопечному, иногда раскрывая свое присутствие, если до этого действовали тайно, и следуют его указаниям. Однако, насилие зачастую появляется в новой жизни демона, так как ему нужно защитить своего прежнего подопечного или уничтожить ненавистного. Погружение Хранителя поначалу нередко напоминает его прежнее существование.

Посланники зачастую падают из жажды привязанности - например, если есть какой-то особый человек, с которым хочется эмоциональной близости, а, иногда, из желания *любой* близости после существования, состоящего из лжи и наигранного сострадания. У некоторых просто “перегорает” способность притворяться, и они зарекаются лгать после Падения. К некоторым просто приходят осознание, что ими манипулировали так же, как они манипулировали всеми вокруг, и они отключаются.

Посланники изначально знают, как взаимодействовать с людьми, поэтому обычно они увереннее остальных чувствуют себя сразу после Падения. Нередко они начинают искать кого-то, *кого угодно*, с кем можно установить эмоциональную связь. Но даже в этом случае, новоиспеченный Раскованный Горн может показаться отталкивающим фанатиком или роботом для общения - его реакции рассчитаны на достижение конкретного эффекта, но не несут под собой никакого смысла.

Проводники, как Воплощение, меньше всех взаимодействующее с людьми физически, зачастую падают по причинам, которые человек может назвать интеллектуальными. Совсем немногими движет жалость или презрение. Куда чаще они падают из-за самовольных попыток улучшить свою работу или потому что не видят в этой работе смысла.

После Падения, Проводник может испытать желание побродить, поизучать, потыкать и подвигать все вокруг. Хотя они и являются самым чуждым из Воплощений, у них при этом меньше других предубеждений о человечестве, поэтому зачастую они начинают подражать всем встреченным людям. Новопавший Проводник может казаться совсем инфантильным или роботоподобным, и это отсутствие заложенных антисоциальных черт обычно позволяет им быстро приспособиться.

Не забывайте, что все вышеперечисленное - всего лишь тенденции. Падение отдельного демона может быть совершенно не свойственно его Воплощению, и даже заложенные особенности ангелов одного Воплощения могут проявляться по-разному. Разрушитель, занимающийся развалом империй на куски, не будет похож на того, которому поручено убить конкретную цель.

Сеть: изначально, **Демон** - социальная игра. Преследуемые беглецы тайно планируют свой следующий шаг под мерно раскачивающейся лампой, небольшая группа будущих охотников на демонов вступает в смертельную

игру в кошки-мышки со своей добычей, в то время, как ангелы Бога-Машины медленно подбираются ближе к отчаянным демонам, использующим свои силы все более и более открыто...

Но это также и игра о заговорах и шпионаже. Недоверию и обману нет конца. Бездействуя, персонажи игроков не смогут найти друг друга, чтобы сформировать сеть. Поэтому, лучше начинать хронику с уже придуманной сетью. Рассказчику следует помочь игрокам решить, как сеть была сформирована, и сделать это частью прелюдии. Ниже представлены три простых способа это сделать:

Горячий стул (Hot Seat): этот способ предполагает, что каждый игрок по очереди садится в горячий стул, и остальные игроки задают ему вопросы о его персонаже. Игрок должен отвечать не как персонаж, а как автор, поэтому вопросы нужно задавать в третьем лице: "Как твой персонаж относится к Аду?" Уместны любые вопросы - как персонаж относится к остальным, что он не переносит, что ему нравится, а что нет, что он помнит о своем Падении, и так далее. Задача в том, чтобы привести игроков к взаимопониманию, тогда они смогут отыграть, что их персонажи хорошо друг друга знают, так что и серьезные, и безобидные вопросы уместны. Заметьте, что "Я не знаю. Мне надо об этом подумать" - годится в качестве ответа.

Вопрос-Ответ: игроки записывают по два вопроса и передают их Рассказчику, а тот по очереди задает вопросы каждому игроку. Эти вопросы должны быть весьма серьезными, и ответы могут занять больше времени, чем в предыдущем способе. Какие вопросы уместны, решает вся труппа. Не забудьте записать те ответы, которые могут потом пригодиться. Ответы могут подсказать Устремления для игроков или последнюю тайну Шифра Рассказчику.

Истории: каждый игрок выбирает персонажа другого игрока и придумывает историю, связанную с ним. Про каждого персонажа нужно придумать одну историю. Если это будет что-то совсем не подходящее или неуместное, игрок персонажа может от нее отказаться, но если история лишь немного вне характера, постарайтесь вписать ее в биографию персонажа.

Когда Прелюдия закончена, можно переходить к самой хронике, события которой могут начать происходить часы, месяцы и даже десятилетия спустя.

Пример создания персонажа

Лорен решила начать хронику по игре **Демон**, события которой будут происходить в Сиэтле, и пригласила своего друга Люка присоединиться. По ее задумке, игра будет фокусировать внимание на том, что Программы - сами себе злейшие враги, а также на междуусобицах демонов на фоне того, как Бог-Машина начинает постепенно раскалывать общество Раскованных города. Люк берет лист персонажа для ознакомления, затем читает главы о создании персонажа в книге правил.

Первый этап: концепция персонажа

Подумав, Люк решает создать персонажа, у которого есть мотив посещать самые необычные места и встречаться с самыми разными людьми. Он останавливается на курьере и, вдохновленный недавно просмотренной телепередачей, решает, что она будет кататься на скейте по городу. Она будет скейтером-олдскульщиком. Персонаж будет прибегать к тактике террора в случае неприятностей и у нее проблемы с излишней самоуверенностью. Он придумывает ей имя Габриэлла Вашингтон.

Второй этап: выберите Атрибуты

Люк решает, что раз Габриэлла курьер и скейтер, то Физические Атрибуты должны быть первичными. Работа требует хорошей спортивной формы, поэтому он вкладывает по очку в Силу, Ловкость и Выносливость, поднимая их до двух. У него возникают сомнения, какой из ее Атрибутов оставить на этом значении, но в итоге он выбирает Силу, решив, что в скейтбординге умение и выносливость важнее грубой силы. Он вкладывает оставшиеся два очка в Ловкость и Выносливость, повышая их до трех. Теперь у персонажа Сила 2, Ловкость 3 и Выносливость 3.

Люк задумывается, какие Атрибуты назначить вторичными и третичными, считая, что Габриэлла неплохо владеет и Ментальными и Социальными, но в итоге приходит к выводу, что она может быть немного отталкивающей и отстраненной, назначив Ментальные вторичными. Он снова вкладывает по одному очку в каждый Ментальный Атрибут, считая, что у нее нет явных слабостей в этой области, затем вкладывает последнее очко в Сообразительность, чтобы подчеркнуть ее быстрые рефлексy и остроту зрения и слуха. Теперь у нее Интеллект 2, Сообразительность 3 и Решительность 2.

Остались только Социальные Атрибуты, и Люк вкладывает по очку в каждый, поднимая их до двух. Он задумывается над тем, чтобы понизить Манипулирование Габриэллы в пользу Внушительности, но, так как Лазейки используют Атрибуты Аккуратности и ему не хочется, чтобы она была совсем косноязычной, он оставляет все, как есть. Теперь у нее Внушительность 2, Манипулирование 2 и Самообладание 2.

Третий этап: выберите Навыки

Взглянув на список Навыков, Люк решает, что у Габриэллы нет времени на академические исследования, и назначает Ментальные Навыки третичными. Так как Габриэлла относится к субкультуре, чье кредо - "сделай сам", то она должна хорошо владеть Ремеслом, поэтому он вкладывает в этот Навык одно очко. Он вкладывает очко в Образование, чтобы показать те поверхностные знания, которыми она владеет, к тому же, персонаж умеет оказывать первую помощь, поэтому Люк повышает Медицину до единицы. Наконец, она также немного понимает, как правильно совать нос в чужие дела, поэтому он повышает Расследование до единицы. Теперь у нее Образование 1, Ремесло 1, Расследование 1 и Медицина 1.

Далее, Люк решает, что хотя Габриэлла и крепко сложена, ее Физические Навыки - не самые выдающиеся, и назначает их вторичными. Из этих навыков, в ее работе важнее всего Атлетика, поэтому он вкладывает сюда два очка. Она также хорошо умеет проникать в запрещенные места, поэтому он повышает Скрытность и Кражу до единицы. Она может постоять за себя, поэтому Люк вкладывает по одному очку в Рукопашный бой и Холодное оружие, но не в Огнестрельное оружие, так как оно привлекает слишком много внимания. Остается одно очко, и Люк решает, что, возможно, Габриэлла знает основы того, что делать в диких условиях, поэтому он вкладывает это очко в Выживание. Теперь у нее Атлетика 2, Рукопашный бой 1, Кража 1, Скрытность 1, Выживание 1 и Холодное оружие 1.

Люк переходит к последней категории - Социальным Навыкам, в которых, по его мнению, курьер должен быть весьма хорош. Он хочет, чтобы Габриэлла была всесторонне развита в этой области, и вкладывает по одному очку в каждый Навык. Остается три очка. Габриэлла должна уметь находить заказчиков, поэтому он вкладывает еще по очку в Коммуникабельность и Знание улиц, и повышает Запугивание до двух, так как она прибегает к тактике террора в бою. Теперь у нее Знание животных 1, Эмпатия 1, Экспрессия 1, Запугивание 2, Убеждение 1, Коммуникабельность 2, Знание улиц 2 и Обман 1.

Четвертый этап: выберите Специализации Навыков

Взглянув на список навыков, Люк решает, что, раз Габриэлла относится к субкультуре скейтеров, то у нее должна быть специализация Ремесло: "Сделай сам". Ей также не единожды приходилось выбираться из сложных ситуаций, поэтому он дает ей Скрытность: Бесшумное передвижение. И, наконец, она знает, как себя вести, когда ее в чем-то подозревают, поэтому он дает ей Обман: Снятие подозрений. Ей также нужна специализация, несущая потенциальную угрозу Прикрытию, поэтому он дает ей Образование: История - она довольно долго была ангелом и доставляла послания нескольким важным историческим личностям, поэтому в данном вопросе разбирается куда лучше, чем кажется людям.

Пятый этап: добавьте Черты Раскованных

Недолго думая, Люк решает, что Габриэлла - Посланник. Он внимательно просматривает список Лазеек и Махинаций, начиная с Голосовых, так как одна обязательна. Он находит Сокровенное Желание и решает, что тому, кто живет за счет заказчиков с опасными или незаконными поручениями, нужно как-то компенсировать свое косноязычие, поэтому выбирает эту Лазейку. Габриэлла весьма осторожна, поэтому Люк решает взять лишь одну Махинацию - ту, которая позволит ей выйти невредимой из самых жутких ситуаций. Он просматривает список и выбирает Четыре Минуты Назад. Для нее нужно подходящее предварительное условие. Из двух перечисленных, Люк решает, что **Меня Там Не Было** (Never Here) прекрасно дополняет

склонность Габриэллы проникать в запретные места. Остается выбрать одну, и он решает, что она должна поддерживать любовь персонажа к самоделкам, и поэтому останавливается на Исходных Материалах.

Теперь ему нужно выбрать ее первый Ключ. Люк понимает, что это должно быть связано с Падением персонажа, но вот беда - он не определился с катализатором. Немного подумав и перечитав Главу Первую, он решает, что в какой-то момент персонажа неожиданно осенило, что Бог-Машина обманывает ее так же, как она обманывала ради него все это время. Она понятия не имеет, что могло подтолкнуть Бога-Машину к обману - ведь вряд ли она бы проявила непослушание, даже зная правду. Это непонимание мотивации убеждает Люка в том, что Сокровенное Желание подходит в качестве первого Ключа Габриэллы.

Затем он перечитывает раздел о Программах. Габриэлла весьма молода по меркам демонов, поэтому он решает что она только вступила в Программу на момент начала игры. Больше всего ей подходят Саботажники, но и к Инквизиторам она испытывает сильные симпатии, поэтому он записывает "Саботажник (/Инквизитор)". Прочитав вопросы, он решает, что Габриэлла пытается стать более искренней личностью, помогая Саботажникам.

Далее, он продумывает ее Прикрытие. Он уже знает, что Прикрытие зовут Габриэлла Вашингтон, и она курьер-скейтбордист, что он и записывает, добавляя личные детали Прикрытия. Наконец, прочитав Главу Третью, он создает ее демонический облик (вы можете ознакомиться с этим процессом на стр.196).

Шестой этап: выберите Преимущества

Просмотрев список Преимуществ, Люк решает, что у Габриэллы должна быть целая сеть информаторов, благодаря которым она находит заказчиков и полезные данные, поэтому он вкладывает три очка в Контакты. Лорен говорит ему, что контакты среди Раскованных будут полезны для игры, поэтому одно очко он отводит на Инквизиторов, отмечая его в основном листе персонажа. Далее, он выбирает скейтеров, чтобы подчеркнуть, что Габриэлла состоит в этой субкультуре, и записывает это на листе Прикрытия. Остается последнее очко, и Люк задумывается, откуда вероятнее всего может приходить информация о возможном заказе. В итоге, он решает, что у персонажа есть друг в полиции, который периодически подкидывает ей наводки. Он уточняет у Лорен, насколько это допустимо, на что она отвечает, что у нее уже была идея подобного вторичного персонажа, поэтому Люк записывает это очко в лист Прикрытия.

Далее, так как он хочет, чтобы у Габриэллы было немного денег в кармане, он вкладывает одно очко в Ресурсы. Остается шесть очков, и Люк решает вложить два в **Чувство Опасности** (Danger Sense), объясняя его тем, что персонаж привык высматривать признаки приближающихся неприятностей. Он берет ей **Скорый на Ногу** (Fleet of Foot), посчитав, что Габриэлла и без скейтборда быстро бежит. Последнее очко Преимуществ Люк вкладывает в

Быстрые Рефлексы 1. Теперь у нее Контакты 1, Чувство Опасности, Быстрые Рефлексы 1, Скорый на Ногу 3 и Ресурсы 1. У ее Прикрытия Контакты 2.

Седьмой этап: определите Достоинства

Люк записывает 5 в параметр Размер; Выносливость 2 дает Габриэлле Здоровье 7. Ее Сообразительность и Ловкость равны трем, и у нее также Атлетика 2, поэтому ее Защита равна пяти. Решительность 2 и Самообладание 2 дают Силу Воли 4. Сложив Силу 2 и Ловкость 3 и добавив 5, Люк получает Скорость 10. Затем он вспоминает, что взял ей Скорый на Ногу 3, и меняет это число на 13. Ловкость 3, Самообладание 2 и Быстрые Рефлексы 1 дают ей Инициативу 6.

Люк записывает начальный Примум 1, который дает Габриэлле накапливать до 10 пунктов Эфира и тратить один в ход. Ее начальное Прикрытие 7, поэтому она начинает игру с семью пунктами Эфира.

Учитывая необычность демонических Добродетелей и Пороков, Люк решает, что у Габриэллы будет Добродетель: Независимая и Порок: Болтливая.

Независимая, потому что Габриэлла ценит свою самодостаточность и презирует тех, кто полагается на других; Болтливая, потому что, несмотря на все попытки казаться загадочной и отчужденной, она склонна говорить, не подумав, и раскрывать людям то, что сама хотела бы сохранить в тайне. Она считает это своим самым главным недостатком. Люк обдумывает ее

Погружение с учетом ее ожиданий и мечтаний, и, в качестве долгосрочного Устремления, выбирает “Добиться того, чтобы враги боялись сунуться в мой район”. В качестве краткосрочных Устремлений он выбирает “Заработать репутацию надежного курьера” и “Научиться использовать свои силы при изготовлении самоделок”. Он уточняет у Лорен, насколько это приемливо. Она читает написанное, затем вкратце уточняет у Люка, как он планирует это реализовывать в игре, после чего согласовывает эти Достоинства. Затем она открывает стр. 113 и задает Люку пять вопросов о компрометации. На первый вопрос - “Кому вы раскрыли себя, когда пали?”, подумав, Люк отвечает, что это была мать Габриэллы - то есть, (неродная) мать личности Прикрытия. На второй вопрос - “Кто подозревает, что вы не человек?” - он отвечает, что это контакт персонажа в полиции. На вопрос “Кто в любой момент может сдать вас ангелам, если захочет?” он отвечает, что это один особенно гадкий Искуситель, с которым Габриэлла как-то вступила в конфликт, и он знает ее имя, адрес и особенности Прикрытия (она повела себя неосторожно, и он воспользовался этим, чтобы выяснить все необходимые детали и использовать их как весомый аргумент). На следующий вопрос - “Кому вы готовы раскрыть свою истинную суть в случае крайней необходимости?”, Люк отвечает, что это Моррис, персонаж Фрэнсис, который готов уже наполовину. Фрэнсис решает, что эта идея ей по нраву. На последний вопрос - “Кто думает, что имеет компромат против вас, хотя это, на самом деле, пустышка?” Люк указывает имя одного любопытного исследователя, который обычно появляется во всех играх Лорен.

Восьмой этап: Возраст и Опыт

Дойдя до этого этапа, Люк спрашивает у Лорен совета. Она отвечает, что предпочла бы, чтобы персонажи были относительно молодыми, но достаточно опытными, чтобы иметь связи, которые могут втянуть их в неприятности. Учитывая это пожелание, Люк решает, что Габриэлла стала демоном пять лет назад. Он также решает, что возраст личности Прикрытия - 26 лет. Лорен выдает всем персонажам дополнительные пять очков Опыта, и Люк увеличивает Ловкость персонажа на одно очко, до четырех. Ее Скорость становится равна 14, а Инициатива - 7. На последнее очко Опыта, он приобретает Специализацию в Запугивании: Тактика террора.

Девятый этап: Падение

Теперь Люк полностью доволен своим персонажем и передает лист Лорен, которая, просмотрев его, согласовывает персонажа. Получив биографию независимого курьера, выполняющего не очень законную работу, прибегающего к тактике террора в бою, и убегającego при первой возможности, а также обладающего широкой сетью друзей и знакомых, Габриэлла теперь готова к Падению. Можно начинать Прелюдию о последнем задании Габриэллы, во время которого она осознала, что Бог-Машина лжет ей.

Памятка по созданию персонажа

Придумайте концепцию.

Распределите очки Атрибутов - 5/4/3.

Распределите очки Навыков - 11/7/4.

Выберите 4 Специализации Навыков - одна должна быть угрозой для Прикрытия.

Выберите одно из Воплощений - Разрушитель, Хранитель, Посланник, Проводник.

Выберите одну (или несколько, см. стр. 121) Программу - Инквизитор, Интегратор, Саботажник, Искушитель.

Выберите 4 Лазейки и/или Махинации - обязательна одна Лазейка, свойственная Воплощению: Какофоническая (Разрушитель), Инструментальная (Хранитель), Голосовая (Посланник), Мирская (Проводник). Выберите одну Лазейку в качестве Первого Ключа. Для Махинаций нужны соответствующие предварительные условия.

Создайте демонический облик - см. стр. 196.

Выберите Преимущества - 10 очков. Очки Преимуществ могут быть потрачены на увеличение Примума (5 очков - одно очко Примума).

Придумайте Добродетель и Порок.

Придумайте 3 Устремления - одно долгосрочное, два краткосрочных.

Ответьте на вопросы на стр. 113, чтобы определить изначальные компрометации.

Определите Достоинства: Прикрытие - 7, Примум - 1, начальный запас Эфира равен Прикрытию. Скорость - Сила + Ловкость + 5, Размер - 5, Здоровье - Выносливость + Размер, Сила Воли - Решительность +

Самообладание, Защита - (Ловкость или Сообразительность, наименьшее значение из двух) + Атлетика, Инициатива - Ловкость + Самообладание. Для создания персонажа-демона, применяйте этот шаблон к правилам создания смертных персонажей, описанных в **Основной книге правил Мира Тьмы** на стр. 34, и в этой книге на стр. 76-86.

Прелюдия

Обычно хроника по игре **Демон** начинается с Прелюдии, описывающей Падение демона. То, как будет проходить Прелюдия, определяется концепцией и Воплощением персонажа, а также планами Рассказчика.

Воплощения

Выберите одно Воплощение. Воплощения - это обозначения общей роли, для которой ангел был создан Богом-Машиной.

Разрушители - творцы ужасных разрушений; Разрушители - это меч и кнут Бога-Машины.

Хранители - непоколебимые стражи своих подопечных; Хранители следят, чтобы ничего не случилось с целью, за которую они отвечают, пока не закончится назначение.

Посланники - вестники Бога-Машины; Посланники несут его послания куда им приказано.

Проводники - пастыри душ; Проводникам поручено перерабатывать души умерших в более полезные формы.

Программы

Выберите одну или несколько Программ. Программы - это, в основном, открытые социальные группы, отличающиеся подходами к Погружению и выживанию во владениях Бога-Машины.

Инквизиторы - неугомонные собиратели информации, стремящиеся получить преимущество против Бога-Машины и других угроз путем накопления знаний и сокрытия их от врагов.

Интеграторы - те, кто стремится снова стать ангелом с помощью обмана или искупления, как из преданности, так и в попытках исправить Бога-Машину.

Саботажники - солдаты войны с Богом-Машиной, горячо противостоящие тому, кто, как они считают, их предал.

Искусители - стяжатели и гедонисты, упивающиеся своей новообретенной способностью испытывать удовольствие и боль, и попутно накапливающие ресурсы для противостояния Богу-Машине.

Лазейки и Махинации

Выберите четыре Лазейки и/или Махинации и определите одну Лазейку в качестве Первого Ключа. Как минимум одна Лазейка должна относиться к категории, предпочитаемой вашим Воплощением. Существуют следующие категории:

Какофонические Лазейки - предпочитаемые Разрушителями, эти Лазейки работают с разрушениями.

Инструментальные Лазейки - предпочитаемые Хранителями, эти Лазейки работают с материей.

Мирские Лазейки - предпочитаемые Проводниками, эти Лазейки работают с сокрытием тайн.

Голосовые Лазейки - предпочитаемые Посланниками, эти Лазейки работают с живыми существами.

Махинации - могущественные, но грубые способности, Махинации представляют собой углубленное понимание отдельных Лазеек. Наделение персонажа Махинацией на этапе создания требует наличия Лазейки, одобренной Рассказчиком в качестве предварительного условия.

Специализации Навыков

Персонажи в игре **Демон** получают дополнительное очко Специализации в Навыках. Эта Специализация должна нести угрозу Прикрытию в случае, если смертный узнает, что демон этому обучен. Эта Специализация должна создавать интересные ситуации, а не только подвергать демона риску, поэтому она может быть чем-то, от чего демон может отбрехаться.

Преимущества

Раскованные не могут приобретать Преимущества Эйдетическая Память, Язык или **Полиглот** (Multilingual), так как они изначально обладают этими способностями. Они также не могут приобретать Преимущества, доступные только людям или другим сверхъестественным существам. Приобретение **Фальшивых Удостоверений** (Alternate Identity) допускается, но они должны быть прикреплены к Прикрытию. Преимущества Прикрытия записываются в раздел "Преимущества" на листе Прикрытия. Следующие Преимущества доступны только демонам: **Убежище** (Bolthole) (* - *****+), **Профессионал** (Consummate Professional) (Программа) (**), Культисты (** - *****), Несколько Программ (**), **Взломанная Инфраструктура** (Suborned Infrastructure) (* - ***), Ужасающий Облик (* - ****, Стил), и Гибкая Трансформация (*). За подробностями смотрите стр. 120-122. Прочие Преимущества перечислены на стр. 287-307.

Примум и Эфир

Примум - это метафизическая сила, которую демоны черпают для реализации своих сверхъестественных способностей, а Эфир - это энергия, которую они на это тратят. Начальное значение Примума равно 1, и может быть увеличено на 1 за 3 очка Преимуществ. Характеристики Эфира привязаны к Примуму - см. таблицу на стр. 108. Примум 1 дает демону возможность накапливать до 10 очков Эфира и тратить 1 очко в ход. Начальный запас Эфира равен Прикрытию.

Прикрытие

Прикрытие - это человеческий облик персонажа, и его значение показывает, насколько хорошо демон укрыт от Бога-Машины, пока он использует эту личность. Обратите внимание, что игрок может продолжать играть за персонажа-Раскованного, даже если значение его последнего Прикрытия упадет до нуля - см. стр. 115. У демона может быть более одного Прикрытия, каждое со своим значением, но только одно может быть активно одновременно. Персонаж начинает игру с одним Прикрытием в значении 7, но, если значение Примума демона это позволяет, игрок может приобрести дополнительные Прикрытия, потратив одно очко Преимуществ на каждое. Повышение значения Прикрытия на одно очко стоит три очка Опыта Прикрытия.

Начальный Опыт

По умолчанию, демоны не получают дополнительных очков Опыта. Более старые или опытные Раскованные могут начать игру со следующими объемами дополнительного Опыта:

Бывалый - 5 очков Опыта

Почетный ветеран - 10 очков Опыта

Образец для подражания Раскованных - 15 очков Опыта

Демон-старейшина - 25 очков Опыта

Поборник Ада - 35 очков Опыта

Черта	Стоимости в очках Опыта
--------------	--------------------------------

Атрибут	4
---------	---

Навык	2
-------	---

Специализация	1
---------------	---

Лазейка или Махинация	2
-----------------------	---

Преимущество	1
--------------	---

Примум	5
--------	---

Прикрытие	2
-----------	---

Некоторые обстоятельства могут привести к потере Раскованным очков Силы Воли. В этом случае, одно очко Силы Воли может быть выкуплено за одно очко Опыта.

За подробностями по улучшению Прикрытия см. стр. 115.

Программы

Вплоть до момента Падения демон остается преданным ангелом. Никто к этому не готов, потому что научиться подготавливать себя к чему-либо можно лишь после Падения. Смертное состояние едва ли напоминает комфортную бесчувственность и предсказуемость ангельского существования. Каким бы гибким или стойким демон ни был, ему придется научиться как-то справляться со своим новым положением.

Тут и появляются Программы. Каждая Программа - это и подход к новой жизни, и социальный клуб, и набор ресурсов для выживания. И у каждой свое отношение к Погружению и вопросу Ада. Каждая Программа обосновывает это разными разумными доводами. И, хотя большинство демонов, выбрав подходящую Программу, присоединяются к ней раз и навсегда, не так уж редки случаи "смены команд" по мере того, как демон открывает новый взгляд на природу вещей.

Некоторые демоны являются членами нескольких Программ. Им не доверяют в полной мере, но, все же, в обществе демонов все понимают, что чем больше у тебя союзников, тем лучше. К тому же, тех, кто умудряется поддерживать членство в нескольких Программах, ценят за их обширные ресурсы. Зачастую таких демонов используют как посредников между соответствующими фракциями в случае необходимости, но обычно это не официальное назначение. Во всех Программах наблюдается текучесть кадров, поэтому перебежничество и заигрывание с другими Программами весьма распространены.

Жизнь демона полна опасностей. И, хотя отдельные демоны строят козни друг против друга или даже вступают в открытый конфликт, Программы, в целом, этим не занимаются. У них нет официального руководства; у них разная организация, но ни у одной нет всеобъемлющей структуры. Такая структура была бы уязвимостью, которой мог бы воспользоваться Бог-Машина. Поэтому членство в одной Программе не делает демона врагом в глазах других.

Лишь став частью мира смертных, Раскованный может вступить в Программу. Каждый выбирает свой путь. Поэтому Программы занимаются вербовкой новых членов. Иногда это приводит к серьезной конкуренции, но сам факт того, что потенциальному члену достаточно просто сделать выбор для вступления, способствует тому, что это обходится без столкновений.

Правила: Каждой Программе соответствует уникальное Состояние. В начале каждой главы, все персонажи получают Состояния всех Программ, в которых они состоят. Один раз за главу Состояние Программы может дать персонажу одну Веху и условия для Снятия. Однако, при выполнении условий Снятия, Состояние проходит до конца главы. Игрокам рекомендуется сначала получить Веху.

Когда игрок получает Веху от Состояния Программы, у него появляется возможность сделать бросок на расшифровку Шифра персонажа (стр. 155).

Скрытое Членство

Программы по природе своей - скрытные и гибкие организации. Программы могут быть как публичными, так и скрытыми - по усмотрению Рассказчика. В случае скрытых Программ игрокам рекомендуется оставить раздел "Программы" на листе персонажа пустым, записать свой выбор в записке и передать Рассказчику.

Воплощения

Ангелы - целеустремленные существа, созданные Богом-Машиной в качестве инструментов для решения конкретной задачи, после чего он их уничтожает или откладывает на случай, если эту задачу понадобится решать в будущем. Все, что ангел может подумать или сделать, связано с его заданием. Если только он не падет.

Некоторые люди верят, что в их жизни есть предназначение, что им *суждено* совершить что-то. Чем бы это ощущение судьбы не было вызвано, будь то религиозные верования, излишнее честолюбие или суровые родители, оно меркнет рядом с тем, что испытывали демоны. Демоны *точно* знают, для чего они были созданы, и каждый из них отверг это. Несмотря на это отречение, влияние, которое на них оказывает их ангельское прошлое, никогда не проходит. В какую бы Программу они не вступили и как бы далеко в своем Погружении они не зашли, их прошлое существование пропитывает каждый аспект демонической жизни.

Остатки прежней роли демона формируют его Воплощение, которое определяет его демонический облик (и без того основанный на прежнем ангельском теле) и дает начало постижению Лазеек и Махинаций, связанных с его утерянными Влияниями и Нуминами.

Воплощение - это отправная точка, происхождение и история персонажей в игре **Демон**. Демон не выбирает Воплощение, но ему приходится жить с последствиями своего прежнего состояния. Многие демоны проходят этапы эксплуатирования своего Воплощения и борьбы с ним в течение своего Погружения.

Воплощения представляют собой общие направленности, а не конкретные породы. Ни один демон не наделен всеми стереотипными чертами Воплощения хотя бы потому, что он отошел от этого первичного состояния, когда пал. Если бы это было не так - если бы он действительно был "идеальным Хранителем" - то он до сих пор оставался бы ангелом. В этом смысле, Воплощение - это конура, в которую демон отказывается залезать. Некоторые Раскованные в своем отрицании заходят дальше прочих. Один Разрушитель может обернуть свой талант к физическому разрушению в более социальные формы "убийства", приспособив свое Воплощение к состоянию павшего. Другой, более радикальный, Разрушитель может посвятить себя мирной жизни, используя свои способности только для самозащиты. Самые радикальные демоны - антиномисты - целиком отвергают свое Воплощение. Антиномисты-Хранители сознательно усыпляют бдение, отказываются вмешиваться, видя человеческие страдания, и не избегают опасности. Антиномисты-Посланники пытаются жить отшельниками, антиномисты-Проводники стремятся к полной независимости, а антиномисты-Разрушители становятся пацифистами. Антиномисты учат Лазейки и Махинации любых Воплощений, *кроме* своего, но даже это не особо помогает продлить им жизнь. Сочетание стресса от самоотрицания и жесткой модели поведения, которую ангелам легко отследить, приводит к тому, что им остается либо изменить свое мировоззрение либо умереть. Более успешные демоны находят золотую середину между утверждением своей индивидуальности и принятием того, какими их создал Бог-Машина. Каждое Падение уникально, и ни один демон не может быть уверен в причинах, по которым другие отвернулись от Бога-Машины. Так же как ангелов можно классифицировать по их заданиям, отдельно взятое Воплощение можно разбить на множество общих тенденций. Причина Падения демона - его *катализатор*, предпосылка кризиса, который привел к отказу от задания. А так как ангелы на схожих заданиях сталкиваются со схожими трудностями, многие демоны (особенно Инквизиторы) считают катализаторы подгруппами Воплощений, сформированными из общих причин Падения. Впрочем, такое деление, по большей части, продиктовано желанием найти что-то общее с другими демонами, находя связь там, где ее может и не быть - поэтому любой павший может обнаружить, что катализаторы, описываемые его собратьями, к нему не относятся. И зачастую, когда

Инквизиторы думают, что изучили все пути к Погружению, появляется новый демон с совершенно необычными причинами Падения.

Имена

Бог-Машина дает ангелам имена, только если им может понадобиться обозначить себя. Ангел, работающие с командами преданных им людей или проверяющие отдаленные фабрики, носят странные, часто непроизносимые “имена”-обозначения, больше похожие на набор букв или кусок программного кода, чем на слова из языка. Ангелы, которым поручено явиться людям в виде сверхъестественного существа, иногда носят более классические “ангельские” имена, вроде Варахиила или Ханиила, полученные путем перевода названия их “Божьего” предназначения на иврит.

Поначалу демоны обычно называют себя своим ангельским именем, если таковое было, или используют имя своего изначального Прикрытия. Однако, по мере продвижения на пути Погружения и смены Прикрытий, у демона появляется необходимость в *своем* имени, которое будет всегда оставаться с ним, вместо украденного у Бога-Машины или выкупленного у человека. Некоторые выбирают себе абсурдные или обычные имена, но большинство называет себя в соответствии со своим предполагаемым предназначением, как ангелы. Учитывая склонность демонов скрывать правду за обычными словами, они предпочитают урезать имя в соответствии с местным диалектом, заменяя эпитет “Божий” на титулы, чтобы подчеркнуть свой статус человека и сделать новое имя менее странным для местных.

Например, ангел-Посланник, которому поручено ввести цель в состояние эйфории, может получить имя Ханиил (“Радость Божья”). После Падения, он поначалу пользуется именем личности Прикрытия - “Майк Смит”, но, пообщавшись с другими демонами, он приходит к выводу, что ему нужно имя, которое останется актуальными и после смены Прикрытия. Он переводит свое ангельское имя на английский и в местном Управлении представляется как “мистер Bliss”. Другой демон, Разрушитель, будучи ангелом, не имел имени, но ей было приказано подобраться к цели в обличье библиотекаря. Это стало ее изначальным Прикрытием, и, хотя она давно от него избавилась, она до сих пор называет себя “мисс Бук”.

Инквизиторы

“Нет, сожги документы. Если они не достанутся нам, то не достанутся никому.”

У врага глаза и уши повсюду. Нигде не безопасно. Никому нельзя доверять. Бог-Машина, может, и не всемогущий, но никто не может даже и мечтать о том могуществе, которое у него есть. В столкновениях с ним люди всегда проигрывают. У него все козыри. Победить его можно лишь одним способом - перехитрить. Это рискованный план - потребуется вся информация, которую только удастся добыть. Потребуется непрерывное бдение. Даже один промах может стоить жизни.

Инквизиторы, также называемые Наблюдателями или, менее лестно, Параноиками, являются признанными мастерами сбора информации среди Раскованных. Некоторые считают их параноидальными сторонниками теории заговора, укрывающими важную для всех информацию, но более добродушные личности находят их оправданно предусмотрительными и осторожными собирателями данных, которые могут оказаться последней надеждой демонов обрести надежный рычаг влияния на Бога-Машину. Изначально, многие Инквизиторы выбрали свою Программу из любви к знаниям. Они фанатично верят, что знания - сила. Исходя из этой идеи, они собирают все данные, до которых дотянутся, не давая Богу-Машине добраться до них. И, хотя многие Наблюдатели просто в меру предусмотрительны, вся Программа пропитана атмосферой паранойи. Падение было неожиданностью - что еще изменится без предупреждения? Бытие ангела предсказуемо, смертная жизнь - нет. Зачастую, Параноики весьма плохо справляются с этой непредсказуемостью.

Инквизиторы оценивают мир вокруг в понятиях разведывательного управления. Все делится на две категории - риск или потенциальное преимущество, но многое относится к обеим. Они сосредотачиваются на обрывках ценной информации и стараются сделать так, чтобы никто другой о них не узнал. Включая других Инквизиторов. Очевидно, что члены этой Программы не выказывают друг другу лишнего доверия. А то вдруг кто-то - Изгой под прикрытием? Но многие обрывки полезных знаний спрятаны - прочими Параноиками, другими сверхъестественными существами и даже людьми. Поэтому Наблюдатели играют в рискованную игру, обменивая свои данные на чужие, всегда стараясь за какую-нибудь мелочь получить что-то более ценное. Только так они могут уберечь наиболее важные знания от попадания в руки Бога-Машины.

Погружение: Инквизиторы верят в личный Ад. По их мнению, Ад можно открыть лишь внутри себя. Это состояние разума, которое может быть достигнуто только через просвещение. Они знают, что мудрость существует где-то. И они намерены ее найти.

Самое главное правило Погружения Параноика: будь настороже. Что угодно может оказаться ловушкой, любой промах может дорого обойтись, и кто угодно может оказаться врагом. Как результат всего этого, любой Наблюдатель понимает, что не может работать в одиночку - это верная смерть. Поэтому они дорого ценят надежных союзников, особенно среди демонов. Многие предпочитают недемонических союзников, поддерживая лишь пару контактов среди других Параноиков, тем самым, избегая конкуренции на пути к информации.

Хотя их Погружение сосредоточено на сборе информации, многие время от времени испытывают нужду сделать перерыв и отдохнуть, чтобы прозвище "Параноик" не стало диагнозом. К тому же, сбор информации - это не только работа за компьютером, хотя Погружение многих Наблюдателей именно так и выглядит. По-настоящему умелые Инквизиторы поддерживают сети контактов

и полунадежных союзников, созданные с помощью общения, оказанных услуг и даже шантажа. Многие сознательно сами становятся частью таких сетей - в конце концов, разве есть способ лучше предупредить предательство?

Периодическая работа под прикрытием - обычное дело, ведь Инквизиторы всегда держат руку на пульсе событий. Некоторые даже пытаются выдавать себя за других сверхъестественных существ.

В душе Инквизиторы - те еще пессимисты. Никто не может обещать победы над Богом-Машиной. От него можно лишь скрываться и, может быть, время от времени получать небольшое преимущество или незначительно улучшать свое положение. Поэтому они играют в долгую игру, пытаясь отсрочить неизбежное до тех пор, пока они не обретут просвещение и погрузятся в Ад. Это требует постоянного бдения. Им нельзя расслабляться - поэтому они спят, оставив один глаз открытым. Некоторые ломаются от такого напряжения и заканчивают тем, что почти намеренно совершают смертельную ошибку. Это тяжелое бремя, поэтому к тем, кто сломался, в основном, относятся с сожалением.

Организация: У Параноиков нет организации. Каждый Инквизитор - сам себе разведуправление, щепетильно торгующийся со многими, по-настоящему доверяющий лишь избранному меньшинству. Общение происходит через тайники, телефоны-автоматы и послания, зашифрованные в граффити. И даже у близких союзников есть секреты друг от друга.

Инквизиторы общаются, используя ложные учетные записи, на форумах и по электронной почте, где обсуждение состоит из тщательно подобранных кодовых фраз и где запрещено выдавать даже намек на свою настоящую личность. Такие форумы, обычно, небольшие и странные и спрятаны в самых темных уголках интернета, зачастую под видом форумов сторонников теории заговора или членов маргинальных религиозных течений. Их участники очень осторожны, потому что кто угодно может за ними следить. Личные встречи проводятся тайно и незаметно - под светом фонарей в безлюдной части города, с применением непонятных языков и постоянными оглядками, или в небольших забегах за столиком в углу - откуда прекрасно просматриваются оба выхода.

Случается, что Инквизитор приходит к подходящему Раскованному и предлагает вступить в их ряды, но большинство членов присоединились неформально. Они просто медленно вливались в группу, хотя и не планировали, пока однажды не осознали, что стали Наблюдателями.

Состояние: Готов ко Всему

Наблюдатель постоянно планирует и готовится, оценивает критические ситуации и контрмеры, и проводит статистические анализы - и все это он держит в голове. Других демонов зачастую впечатляет подготовленность Инквизиторов к, казалось бы, непредсказуемым событиям, которые для самих Инквизиторов - лишь вопрос статистики.

Веха: Инквизитор получает Веху, когда его персонаж задает вопрос одному или нескольким членам своей сети, который заставляет их пересмотреть или

изменить свой план действий. Например, “Что, если мы попытаемся проникнуть туда через крышу?” или “Как ангел узнал, что мы поменяли автомобили?”

Снятие: Персонаж может совершить логический прорыв и узнать правду, соединив разрозненные данные и улики. Вы можете снять это Состояние, чтобы получить от Рассказчика информацию о текущей ситуации - как переплетаются две сюжетные линии, какой шаг лучше всего предпринять, или данные о чем-то, что персонаж уже видел, но не придавал этому значения. Если ничего из вышеперечисленного не уместно, игрок вместо этого может снять это Состояние, чтобы получить +3 на любой бросок Ментального Навыка (включая Лазейки и Махинации).

Концепции: Частный детектив, выдающийся хакер, торговец информацией, **промышленный шпион** (corporate spy), охотник за привидениями, наемный телохранитель, параноидальный отшельник, сторонник теории заговора, разведчик-аналитик, осмотнительный щеголь.

Стереотипы

Интеграторы: Я не видел даже намека на то, что Бога-Машину можно исправить. Он все равно тебя подставит.

Саботажники: Чем меньше лужа, тем прозрачнее дно. Вот почему им можно доверять. Немного.

Искусители: Одни планы в составе других. Одни сети поверх других. Они делают почти то же самое, что и мы, только... *С людьми.*

Вампиры: Я даже не вспомню, сколько раз мои расследования приводили к ним. Может, Бог-Машина сотворил их в качестве приманки?

Оборотни: На первый взгляд, их легко понять. Не обманывайтесь - у них есть свой собственный язык.

Маги: Непревзойденные стяжатели знаний. К счастью, они так заняты, укрывая их друг от друга, что иногда мне удастся что-то умыкнуть.

Охотники: У их врагов численное и огневое превосходство, и, все же, они умудряются преуспевать в своей деятельности. Если есть возможность заключить с ними сделку, воспользуйся ею, но не расслабляйся ни на секунду.

Люди: Среди них так легко спрятаться - и нам, и нашим врагам.

Интеграторы

“Покайся”.

Не все демоны хотели пасть. Некоторые страстно хотят снова стать ангелами. Они - Интеграторы, демоны, не забывшие свое прошлое и все еще хранящие верность своему господину, даже в изгнании. Они надеются, что смогут искупить как свои грехи, так и грехи Бога-Машины. Но даже на самых преданных мятежников ведется охота, поэтому они вынуждены скрываться от того самого Бога-Машины, с которым так жаждут воссоединиться.

Те, кто повежливее, называют Интеграторов Идеалистами, остальные - Предателями. Некоторые считают их кинжалом, направленным в самое сердце Раскованных - ведь они неразумные фанатики, готовые уничтожить самих себя ради служения чудовищу. Другие считают, что, хоть они и предаются самообману, они все же союзники, так как в борьбе за выживание даже самым разрозненным Раскованным приходится сплотиться. Зачастую Интеграторы видят себя единственными здравомыслящими демонами - единственными, кто понимает, что Ад - это не спасение, а проклятие и страдания. Бог не может быть злом, и его можно исправить. Большинство Предателей движет преданность, чувство вины, идеализм и ностальгия. Они все еще считают Бога-Машину своим законным господином, и винят себя (или других, но не Бога-Машину) за свое Падение, поэтому стремятся понять свою ошибку и исправить ее. Их ужасает то, что в этом новом состоянии никто не указывает им путь, и они тоскуют по уютной простоте ангельского существования. Многие из них принимают человеческие верования и следуют их заповедям в попытке вернуть частицу Рая. Многие другие создают свою собственную философию бытия и распространяют ее среди своих.

Больше всего разногласий между членами вызывает вопрос конечной цели Программы. Все хотят вернуться в объятия Бога-Машины, но не все сходятся в методах достижения этого, разбивая Программу на три группы. Первая группа считает, что, на самом деле, Интеграторы не пали, а были замаскированы под изгоев с конкретной целью. Если они сумеют узнать, что это за цель, и выполнить ее, то их, как они думают, восстановят в прежнем положении. Вторая, самая многочисленная группа верит, что они могут поделиться с Богом-Машиной частицей человечности, тем самым изменив его алгоритмы и поведение. Перепрограммировав его, или просто вернувшись в "отчий дом", не растеряв своей новообретенной человечности, они смогут внести эти новые данные в его процессы и адаптировать его поведение к нормам человеческой нравственности.

Представители третьей группы тоскуют по своему былому существованию, но хотят вернуться на своих условиях, сохранив индивидуальность - хоть самостоятельная и смертная жизнь ужасающа и невыносима, она не зажимает в тиски, как ангельское бытие. Должна существовать какая-то золотая середина, и ее поиск требует весьма нестандартных решений по возвращению.

Погружение: Другие Программы воспринимают Ад как утопию - полная свобода и никакого Бога-Машины. Интеграторы так не считают. Для них Ад - это страдания. Отсутствие Бога-Машины - это и есть источник боли, ведь ангелы ее не испытывают. И, если отсутствие подключения к нему столь болезненно, то каково же будет его полное исчезновение? Другие демоны мечтают об Аде. Возможно, некоторые его даже обрели. Если это правда, Идеалисты могут им только посочувствовать - их страдания, должно быть, невообразимы.

В целом, Идеалисты стремятся узнать, какой ритуал или действие позволит им вернуть былое величие так, как это им будет удобно. Что бы это ни было, оно наверняка имеет мистическую и загадочную природу и лежит в каком-нибудь изломе реальности, который Бог-Машина проглядел.

По сути, Интеграторы балансируют на грани. Едва ли им удастся найти указания, что нужно предпринять для успеха. И, хотя большинство из них готовы пойти на все ради искупления, они все же боятся пожертвовать слишком многим, потому что так могут потерять то единственное, что хотели сохранить.

Чтобы обрести искупление, нужно сначала выжить - и Интеграторы вступают в союзы с членами других Программ для взаимной защиты. Остальные демоны смотрят на Идеалистов с подозрением, но, так как большинство из них находят идею исправления Бога-Машины весьма приятной, а так же учитывают многочисленность этой Программы, то никаких конфликтов обычно не возникает.

Весьма немногие Предатели в повседневной жизни совершают акты личного покаяния, иногда доходящие до самобичевания, в надежде очистить свою душу от грехов. Некоторые начинают проповедовать, пытаясь обратить других Раскованных в свою веру.

Организация: Большинство Интеграторов формируют небольшие группы, не имеющие единой иерархии. Эти ячейки формируют свои ресурсы вскладчину и работают вместе для достижения своих целей, но их членам не возбраняется работать в одиночку и общаться с другими демонами в надежде найти что-нибудь полезное.

Интеграторы обычно поддерживают связь друг с другом. Члены одной группы зачастую с удовольствием проводят свой досуг вместе, хотя зависть и соперничество тоже встречаются. Как часто проводятся встречи, и насколько они формальны (если вообще формальны), каждая группа решает сама.

Вербовка в ряды Предателей в лучшем случае может быть названа хаотичной - одни неистово обращают в свою веру, другие принимают лишь тех, кто сам решил посвятить себя общему делу. Естественно, что более активные вербовщики бросаются в глаза, поэтому Идеалисты имеют репутацию занудных проповедников, хотя таковых в Программе меньшинство.

Состояние: **Ангельская Эмпатия (Angel Empathy)**

Большинство Раскованных в той или иной степени эмоционально дистанцируются от своего ангельского прошлого. Интеграторы - нет.

Напротив, многие из них уделяют хоть какое-то время попыткам вспомнить, каково быть ангелом. Поэтому Идеалисты лучше членов других Программ понимают психологию ангелов, и это дает им преимущество.

Веха: Вы получаете Веху, когда персонаж подвергает сеть опасности или когда своими действиями заставляет членов сети озвучивать или проверять свои подозрения по поводу его мотивов.

Снятие: Персонаж может ментально поставить себя на место ангела, используя анализ его поведения и собственные воспоминания для понимания

его действий и планов. Снятие этого Состояния дает игроку +3 на любой бросок, связанный с избеганием, обманом, убеждением или изучением казни или анафемы ангела. Однако, это бонус неприменим к броскам против ангелов в бою.

Концепции: Обаятельный проповедник, одинокий странник, доброволец бесплатной столовой, флагеллант двадцать первого века, двойной агент, состоятельный филантроп, вздорный фанатик, офицер полиции, профессиональный киллер, учитель средней школы.

Стереотипы

Инквизиторы: Какой толк в знаниях, если не замечаешь истины?

Саботажники: Они с такой непочтительностью говорят о том, как убьют Бога. Но его это не волнует.

Искусители: Ты хочешь, чтобы я сделал что? Вот этим? Нет.

Вампиры: Им нечего нам предложить.

Оборотни: Они знают свое место. Как и мы.

Маги: Я все равно думаю, что она могла помочь мне. Ты мог бы ее убить *после* этого.

Прометиды: Один из них почти две недели был моим наставником, прежде чем я его убил. Я до сих пор не понимаю, почему. Но я узнал много полезного.

Люди: Они такие, какими им и положено быть. Я бы позавидовал этому, но... Да что там, вы только *взгляните* на них!

Саботажники

“Поздравляю, ты обрел жизнь. Она коротка и жестока, так что пропусти стаканчик и врежь Богу как следует”.

Идет война, а на любой войне нужны солдаты, отважные мужчины и женщины, рискующие всем и не боящиеся дать врагу отпор. Саботажники хорошо выучили этот урок. Большинство из них потеряли друзей и товарищей в борьбе с Богом-Машиной, но это их не останавливает. Кто-то должен дать отпор этому чудовищу, и Саботажники решили, что это должны быть именно они.

Критики Саботажников, также называемых Головорезами и Солдатами, считают их бездумными берсерками и террористами, которые неизбежно привлекают к себе и своим компаньонам внимание Бога-Машины. Их друзья и союзники считают их непоколебимыми воинами и слегка безрассудными, но хорошими товарищами по оружию. Что касается самих Солдат, то они считают членов своей Программы единственными настоящими солдатами демонов, сражающимися в неблагодарной войне, чтобы защитить себя и всех остальных от чудовища, называемого Богом.

Предательство терзает сердца Саботажников. Головорезы приняли свое Падение слишком близко к сердцу, они считают что Бог-Машина их предал, необоснованно выбросив как какой-нибудь сломанный инструмент. Они желают Машине зла. Они хотят сломать его и всех, кто на него работает. И,

хотя среди Саботажников встречаются самые разные мотивы, основной массой движет ненависть.

Что касается методов ведения войны, то мнения Солдат разбили их на два лагеря, хотя многие занимают промежуточную позицию. Одна сторона считает войну буквальную, и сосредотачивает свое Погружение на нахождении и уничтожении всего, что связано с Богом, как можно быстрее и беспощаднее. Другая сторона предпочитает куда менее прямолинейный путь, сосредотачиваясь на внедрении агентов и политических интригах, разбавляемых периодическими терактами против конкретных целей. Впрочем, даже политические интриги Головорезов редко бывают мирными, и, в основном, ставят целью разжигание ненависти и мятежных настроений среди человеческого населения. Одно дело - уничтожить ценный актив Бога-Машины. Совсем другое - настроить людей против таких активов, чтобы он не мог с легкостью заменить вышедшие из строя. А если Солдаты могут извлечь из них пользу, еще лучше - каждый ангел, которого можно склонить к Падению, это потенциальный товарищ по оружию.

Погружение: Идея Ада Саботажников проста: Ад - это то, что они получают, когда наконец уничтожат Бога-Машину. И первый шаг на этом пути - уничтожение всех его Инфраструктур и слуг, медленное, но неостановимое. Больше всего в Погружении Саботажников выделяются две задачи: будь крепким орешком и уничтожай творения Бога-Машины, где только не найдешь. Поэтому Саботажники признают и не пренебрегают возможностями других Программ, ведь наличие союзников с разнообразными талантами способствует достижению обеих задач.

В конце концов, как думают Саботажники, все это завершится последней битвой эпических масштабов - штурмом врат самого Рая, и поединком с засевшей внутри Машиной, в котором Бог потерпит окончательное поражение. И Солдаты готовы своими кровью, потом и слезами добиться этой победы. Ради приближения к этому можно пожертвовать всем. Ненависть - очень сильный мотиватор. Все можно пустить в расход - даже самых близких друзей, - главное, что в конце это все окупится.

Организация: Несмотря на свою воинственность, Солдаты на удивление дезорганизованны. Они редко выбирают формальных лидеров, и старшинство в их рядах определяется лишь уважением. В своей деятельности Головорезы не используют заранее сформированные группы, вместо этого они формируют временные объединения, в зависимости от ситуации. Они зачастую подключают членов других Программ, которых воспринимают как вспомогательный персонал (или пушечное мясо), хотя большинству хватает ума не говорить им это в лицо.

По большей части Саботажники общаются между собой в личных встречах и открытым текстом, но некоторые пытаются применять свои кодовые фразы. И любые попытки внедрить их в массовый обиход Головорезов терпят неизбежный провал. Они также не проводят официальных встреч - если какой-нибудь Саботажник захочет встретиться с единомышленниками, он

будет посещать те человеческие мероприятия, которые пользуются популярностью у Солдат. Они предпочитают особенно неистовые вечеринки и концерты, но если кто-то захочет пообщаться с Саботажниками определенных убеждений, ему следует посетить политические мероприятия радикалов, соответствующие их пристрастиям.

Саботажники практикуют индивидуальный подход к вербовке. Авторитетный Головорез приглашает новоиспеченного демона на вечеринку или сбор, где знакомит со своими друзьями. Если кандидат попросит пригласить его в следующий раз, то он принят.

Состояние: Чутье Раздора (An Eye for Disorder)

Талантливый Саботажник очень быстро учится находить швы, держащие мир, и точно знает, что нужно сказать или сделать, чтобы карточные домики вокруг него рассыпались.

Веха: Персонаж получает Веху, когда привлекает к себе внимание путем уничтожения, выведения из строя или дестабилизации какой-нибудь системы. Это может быть не только внимание Бога-Машины и его агентов, и это не обязательно должно нести немедленную угрозу персонажу, но это должно, по крайней мере, приводить к затруднениям или конфликту.

Снятие: Персонаж точно знает, что нужно сделать, чтобы обратить гармонию в беспорядок. Это могут быть правильно подобранные, чтобы развязать драку, слова, знание, что нажимать, чтобы включить сигнализацию или понимание, в какое место бросить ботинок, чтобы устройство вышло из строя. Совершая действие, призванное вызывать хаос, персонаж за Снятие этого Состояния получит +3 к соответствующему броску Навыка.

Концепции: Амбициозный член мафии, панк-рокер, политический активист, экотеррорист, местный коп, художник перформанса, циничный линчеватель, анонимный хактивист, социальный работник, агрессивный риветхед, взрывотехник.

Стереотипы

Инквизиторы: Заведи дружбу с одним. Но только с одним.

Интеграторы: Еще раз назовешь себя “блудным сыном”, и я тебе зубы выбью.

Искусители: Они, конечно, излишне парятся, планируя афтепати до окончания основного мероприятия, но зато они всегда приносят пиво.

Вампиры: Они вызывают у меня слишком много ассоциаций с Богом-Машиной. Не кто-то конкретный, а все в совокупности.

Оборотни: Готов поспорить, что завалю одного, но они по одиночке не ходят.

Маги: Они как Форт Нокс: настолько хорошая защита, что любое нападение будет чистым самоубийством, но даже если проберешься внутрь, уверен, ты обнаружишь, что золото давно уже продано.

Подменыши: Если он теплый на ощупь и от него пахнет летним костром - подружись с ним. Он тоже хочет кое-кого убить.

Люди: Вербуй тех, что нужны тебе, убивай тех, что нужны врагу и тусуйся с

остальными.

Искусители

“Дела или удовольствие? А зачем их разделять?”

Смертная жизнь полна страданий и радостей. Многие демоны в начале своего Погружения сосредотачиваются на незначительных вещах - войне, искуплении, безопасности. Искусители знают, что они вошли в преддверие Ада, и насколько оно великолепно! Конечно, цели других Программ важны, но зачем бороться за жизнь, если она того не стоит? Искусители уж точно не потратят дар жизни и свободной воли впустую - жизнь существует для того, чтобы ею наслаждались.

Искусители, которых также называют Декадентами и Строителями, являют собой самую суть понятия “демон”. Они главные дельцы мира Раскованных - манипулятивные ублюдки, которые никогда не откладывают на завтра то, что можно сделать чужими руками, и члены, возможно, единственной Программы, которая осознает, что невозможно бороться с Богом-Машиной без крепкой ресурсной базы.

Существует две основных причины вступления демонов в ряды Декадентов. Первая - это гедонистические взгляды на жизнь, и такие демоны, пожалуй, являются главными виновниками репутации Программы. Но они - не просто прожигатели жизни, эти Строители считают, что жизнь и свобода не имеют ценности сами по себе, но каждый индивид самостоятельно привносит эту ценность. Проще говоря, жизнь - это средство достижения цели, и эта цель, по мнению Искусителей, вполне может быть удовольствием.

Вторая причина вступления, зачастую сочетаемая с первой, - это власть. Искусители, в среднем, самые богатые члены общества Раскованных, и многие из них имеют пакеты акций и менее заметные - а иногда, и менее законные, - активы в самых разных предприятиях. Те, кем движет эта причина, говорят, что могущество Бога-Машины построено на его активах. Недостаточно просто *пытаться* уничтожить его Инфраструктуры и агентов - чтобы добиться *успеха*, демон просто обязан укреплять свою власть. Поэтому даже Декаденты-гедонисты накапливают связи и богатство, используя его как оружие против общего врага.

Погружение: Строители не разделяют идеи о том, что Ад - это состояние, весь мир или они сами. Для них Ад - это место. Туда можно попасть физически, хотя единого мнения, как это сделать, нет. Примерно половина Программы считает, что Ад уже существует, и нужно просто найти к нему дорогу, другая половина убеждена, что Ад нужно создать, неважно, на Земле или в другом месте.

Целью Декадентов является накопление достаточного количества ресурсов, чтобы сотворить сам Ад или проложить туда дорогу. Они добиваются этого многими способами, но у чужаков они ассоциируются, главным образом, с методом бизнесмена, при котором они скрывают свою праздность за налетом

респектабельности. И лишь немногие Искусители на самом деле не верят в эту цель. Ангельское бытие состоит из точности и определенности и имеет конкретное предназначение; смертная жизнь - нет. Многим Искусителям трудно это принять, несмотря на то, что они слишком любят свою свободу воли, чтобы отказываться от нее. Безрассудная погоня за властью и удовольствием дает им новый смысл бытия, пускай и не самый глубокий. Ради обретения Ада Строители готовы пожертвовать всем необходимым, кроме одного - уровня жизни. Зачем стремиться к Аду, в котором ты будешь жалким неудачником? К тому же, им в любом случае понадобятся деньги и связи, так почему бы не наслаждаться побочными достижениями борьбы?

Организация: На данный момент Искусители - самая организованная Программа из четырех. У них нет всеобъемлющей структуры или единого лидера, но Строители стремятся объединяться в тайные общества и ордена, вдохновляясь различными культами, масонской ложей, наркокартелями или разведуправлениями. Такие группы, называемые ассоциациями, обычно имеют свою иерархию с официальными должностями, правилами и ритуалами, которые могут принимать бесчисленное множество форм. Ассоциации настолько скрытные, что даже сплетни и домыслы не выходят за пределы одной группы. Многие Искусители состоят в нескольких таких группах, некоторые - ни в одной.

Разные ассоциации по-разному проводят собрания, но почти всегда планируют их заблаговременно. Официальные собрания обычно проводятся в соответствии с некими формальными правилами, и зачастую включают в себя развлекательные мероприятия, в процессе которых зрителям подаются прохладительные напитки и закуски. В некоторых ассоциациях, эти мероприятия имеют нарочито зловещее оформление. В процессе этих зрелищ зрители зачастую шепотом обмениваются сплетнями о тайных собраниях для избранных членов и о том, что там могут обсуждать, хотя никто не уверен, что такие собрания вообще имеют место быть. Декаденты предпочитают поддерживать связь между собой через курьеров и секретарей, хотя личные дела всегда решаются во время непосредственной встречи, обычно в форме светской беседы во время вечеринки.

В большинстве случаев, кандидатов в Искусители вербуют одним из двух способов. Первый - это непосредственная вербовка через ассоциацию - ассоциат приглашает кандидата на вечеринку и наблюдает за его поведением. Большинство демонов сами хотят вступить в Программу. И, если новичок не совершает какого-нибудь вопиющего промаха, вечеринка заканчивается вручением официального приглашения к вступлению. Второй способ практикуют реже из-за его рискованности - это прямая вербовка ангелов. Искусители лучше любой другой Программы знают, как склонить ангела к Падению. У них есть обширный набор проверенных приемов на каждое Воплощение, который является предметом зависти Солдат. Правда, частота успеха все еще оставляет желать лучшего, но время от времени этот способ действительно работает.

Состояние: У меня есть Связи (I Know Someone)

Персонаж является членом Искуссителей и, возможно, ассоциатом одного из их тайных обществ. Это членство дает ему доступ к обширной сети друзей и должников Декадентов, позволяя иметь рычаги влияния по всему городу.

Веха: Вы получаете Веху, когда персонаж перепоручает кому-то свое задание, уговаривает кого-нибудь взять на себя риск или как-то еще умудряется сделать работу чужими руками.

Снятие: У персонажа есть связи повсюду. Одного телефонного звонка или пары слов правильным людям достаточно, чтобы с ним начали обходиться, как с очень важной персоной. За Снятие этого Состояния он получает +3 к броску Социального Навыка в ситуации, где статус высокопоставленного лица дает серьезные преимущества, например, при получении допуска в заведение, обслуживающее узкий круг клиентов, уменьшении бюрократических проволочек и прочих.

Концепции: Азартный игрок, студент-рейвер, магнат, наркоторговец, рок-звезда, спецгент, член студенческого братства, бездомный наркоман, ученый-эзотерик, состоятельный светский лев.

Стереотипы

Инквизиторы: Да ладно, мы же на одной стороне! Да ты задолбал ломаться, колись уже!

Интеграторы: Наша лояльная оппозиция. Они еще прибегут к нам, когда увидят чудеса смертной жизни.

Саботажники: Ты знаешь, они мне нравятся. Они, конечно, узколобые, но благодаря этому ими легко манипулировать.

Вампиры: Мне, правда, не стоит... А, какого черта! Тут все свои.

Оборотни: Самые преданные из друзей, до тех пор, пока они не попытаются убить тебя без причины, поэтому всегда держи под рукой серебряную пулю. Только им не говори - а то получится некрасиво. Знаю, все сложно.

Маги: Некоторые из них утверждают, что получили свои силы в Аду. Охотно им верю. Ну что... Есть идеи, как отобрать эти силы у них?

Пожиратели Греха: Никто не думает о мертвых. Благодаря одному из этих ребят я понял, что это важно. И я говорю не о философии, а о практичности.

Люди: Я возьму десяток. Симпатичных. Желательно, спортсменов.

Разрушители

“Все когда-нибудь заканчивается. Возможно, сегодня закончится твоя жизнь.” Когда-то вы были Мечом. Вас в бессознательном состоянии держали в ножнах, извлекая в тех случаях, когда Бог-Машина хотел, чтобы что-то перестало существовать. Будучи существом, обладающим жесткой, прямолинейной логикой и сокрушительной силой, вы исполняли приговор без пощады, жалости и сожалений. Когда вы получали цель, будь это один человек или целый город, явившись на землю, вы уничтожали ее. Все больше осознавая свои действия, вы начали задумываться о *причинах* - что делало ваши цели

такими особенными среди всех людей? А потом вы пали, и теперь *сами* выбираете свои цели.

Ангелы: Будучи ангелами, Разрушителям было поручено ликвидировать цели бысто и аккуратно. Качество их работы было непогрешимым - магический артефакт, уничтоженный ангелами-Разрушителями, невозможно было восстановить, а если цель была живым существом, даже смертельное ранение не удовлетворяло их, только смерть. Если смертному удавалось уйти, на него велась неугомонная охота, пока ангел не положит конец своей добыче.

Бог-Машина использовал Разрушителей для устранения угроз Инфраструктуре, например, людей и сверхъестественных существ, которые мешают работе Механизмов и матриц, а также для ликвидации невозможных Инфраструктур, которые пришли в негодность или, наоборот, выполнили свою задачу. Цели не всегда были живыми людьми - Раскованные Разрушители помнят, как с хладнокровной эффективностью устраняли следы уничтоженного ангела или как сносили целые здания, но Бог-Машина стремится перерабатывать материалы при любой возможности, поэтому в большинстве случаев заданием было убийство.

Однако, Разрушители ассоциируются у братьев с конкретным типом заданий. Когда Прикрытие подводит, и Бог-Машина разоблачает демона, именно ангелы-Разрушители приходят за беднягой. Некоторые Мечи даже пали после расправы над схваченными Раскованными, но таких не настолько много, как думают другие Воплощения.

Падение: Причиной Падения Разрушителей становится не то, как они решили действовать, а сама способность делать выбор. Ангелы глухи к мольбам и неспособны видеть ценность в жизнях, которые отнимают, - они даже не задумываются об этих самых жизнях. Растущее осознание собственных действий приводит к тому, что некоторые ангелы начинают понимать, что, выполнив задание, они оставят за собой *пустоту*, и это понимание грозит им Падением по мере того, как они осмысливают влияние своих действий на мир и мотивы Бога-Машины.

Вот некоторые распространенные катализаторы, о которых говорят Разрушители:

- **Милосердие:** Эти демоны испытали вспышку эмоций от вида запуганной жертвы и пощадили ее из жалости, сострадания или даже простой растерянности от испытанного.
- **Кровожадность:** Эти демоны пали, потому что убили людей, которые не являлись целями, отринув Бога-Машину в своем желании убивать. Некоторые из них поступили так, потому что возненавидели человечество, другие пытались отомстить миру за свое рабство, а третьи просто получали удовольствие от убийства.
- **Незапланированное разрушение:** Эти демоны убили или разрушили цель "вне очереди". Некоторым так нравилось убивать, что они не могли дождаться следующего задания. Другие столкнулись с

препятствием во время задания, и уничтожили его с неожиданной для самих себя яростью.

- **Зависть к творцам:** Эти демоны хотели творить. Осознав, что все их умения сводятся к уничтожению, эти Разрушители пали из-за того, что завидовали способности творить и преобразовывать, присущей людям и другим ангелам.
- **Нигилизм:** Эти демоны размышляли над пустотой, остающейся после разрушения и пришли к выводу, что она им нравится больше, чем все сущее. Они пали из желания положить конец всему, вернуть мир в состояние безмятежного ничто.
- **Солидарность:** Эти демоны увидели себя в своих целях и отказались убивать. Одномоментная вспышка сочувствия, излишняя близость личности Прикрытия с жертвой, схваченный демон, который заставил задуматься о Падении и многие другие примеры встречаются среди Раскованных Разрушителей.

Погружение: Учитывая их предыдущее предназначение, Разрушителям сложнее, чем прочим Воплощениям приспособиться к необходимости поддерживать Прикрытие. Хранители, Проводники и Посланники всегда могут найти применение своим врожденным талантам и инстинктам в человеческом обществе, но Разрушители были созданы для убийства и жестких, но эффективных разрушений. Внутренняя борьба по поводу принятия этих своих сторон даже стала стереотипом Воплощения, особенно в отношении тех, кто пал, отказавшись убивать.

Наиболее успешные Разрушители приходят к гармонии, установив для себя рамки применения насилия, и, ориентируясь на них, создают свой личный моральный кодекс. Некоторые Мечи-антиномисты полностью отказываются от насилия, другие Разрушители убивают только в соответствии с установками, которые они сами выбрали, но ни один член этого Воплощения не будет убивать по приказу, пусть даже он будет исходить от других демонов. Они избегают проблемных в этом плане Прикрытий, вроде офицера полиции или солдата. Но когда Разрушитель все-таки принимает решение об убийстве, тут же выясняется, что он не растерял своих ангельских навыков, хоть больше и не владеет Нуминами. Другие демоны воспринимают представителей этого Воплощения как беспокойные души, склонные уходить в себя, вспоминая свое ангельское прошлое, и никому не придет в голову звать Разрушителя на дело, требующее применения насилия, не зная его моральных ограничений.

В процессе Погружения, многие Разрушители в качестве эксперимента пытаются обратить свои умения в куда менее буквальные виды убийства, вроде уничтожения идей, организаций, отношений и других явлений. И, хотя некоторым доводилось выполнять подобные задания на службе у Бога-Машины, для большинства ангелов-воителей уничтожение идеи или движения было побочным эффектом убийства их последователей. В основном, таким занимались Посланники и Проводники. Но это не мешает Раскованным Разрушителям изучать Лазейки и Махинации, нацеленные на такую

деятельность, да и в процессе примирения со своим отношением к физическим конфликтам, большинство Разрушителей открывают для себя пару-тройку абстрактных Лазеек.

Прозвище: Мечи.

Создание персонажа: Первичные Физические Атрибуты кажутся очевидным выбором для персонажа-Разрушителя. Но среди них немало и тех, у кого первичными являются Социальные или Ментальные Атрибуты - все зависит от того, как сильно демон сосредоточился на Погружении после Падения. Однако, Физические Атрибуты не могут быть выбраны в качестве третичных без хорошего обоснования, потому что даже ставшая пацифистом машина смерти остается машиной смерти. Первичные Социальные или Ментальные Атрибуты говорят о том, что демон не живет своим прошлым, в то время как первичные Физические Атрибуты показывают, что персонаж нашел приемлимое применение своим способностям.

Ангелам нет нужды учить боевые искусства, но Разрушители, которые продолжают участвовать в физических конфликтах и которые успели привыкнуть к телу из плоти и крови, зачастую обзаводятся ими. Если у вас остались лишние очки, обратите внимание на Боевые Преимущества - они помогут лучше отразить излюбленные методы разрушения вашего персонажа. Определяя компрометации для персонажа-Разрушителя, обязательно выберите несколько связанных с насилием. Это Воплощение так и норовит взбунтовать против своей натуры путем выставления самому себе рамок, и вы должны знать рамки вашего персонажа.

Лазейки: Какофонические. Разрушители славятся умениями создавать хаос и выживать в нем, ломать существующие устои и разжигать насилие на пустом месте, используя свои Лазейки.

Демонический облик: Разрушители созданы для точного и тотального уничтожения. Некоторые, громадные и могучие, были созданы для борьбы со сверхъестественными существами, но, все же, демонический облик большинства Разрушителей имеет пугающую утонченность, которая прекрасно подходит убийцам - а не танкам - Бога-Машины. Обычно их демонический облик имеет броню и оружие, встроенные в конечности. Часто встречаются дополнительные руки, хватательные хвосты или щупальца с дополнительным оружием.

Концепции: Убийца-"пенсионер", охотник на ангелов, отказник совести, хладнокровный наемник, мастер боевых искусств, **уничтожитель техники** (gear-breaker), кающийся исполнитель, учитель самообороны, охотник за головами.

Стереотипы

Хранители: Мы с ними - инь и ян. Или наоборот. Они вызывают восхищение, но они совсем другие. Им никогда нас не понять.

Посланники: Столько треп. Иногда у меня возникает желание прорубиться

сквозь него к самой сути.

Проводники: Они строят, мы ломаем, но это не повод недооценивать своих интендантов.

Вампиры: Паразиты, которым даже не хватает смелости признать нанесенный ущерб.

Оборотни: Опасны только на своей территории.

Маги: Всего лишь люди, если застать их врасплох.

Охотники: Что вверху, то и внизу. Закон, который мы воплощаем в человеческом облике.

Люди: Я знаю десять тысяч способов сломать это тело.

Хранители

“Предупреждаю в первый и последний раз: еще раз к нему приблизишься - и будешь отвечать передо мной.”

Когда-то вы были Щитом. Бог-Машина отправлял вас защищать то, что ему нужно, и вы были неусыпны и всевидящи. Будь то защита смертного в течение одного дня или век на страже ценной Инфраструктуры, ваша бдительность была непогрешима. Вы бесстрастно присматривали за своим подопечным, думая только о своем долге, пока что-то не изменилось. Вы *поняли*, кого Бог-Машина поручил вам охранять, и это потрясло вас. Потом вы пали, и теперь сами решаете что - или кто - заслуживает вашей опеки.

Ангелы: Будучи ангелами, Хранители получали как краткосрочные (удаление бомбы из-под автомобиля полезного культиста, сопровождение артефакта во время его транспортировки в другой город), так и долгосрочные (охрана конкретного дома, обеспечение выживания новорожденного человека вплоть до его 21-го дня рождения) задания. Их также зачастую назначали телохранителями других ангелов.

В любых назначениях, хранители проявляли куда больше инициативности, чем другие Воплощения. Вместо того, чтобы пассивно ждать, когда угрозы проявят себя, они активно прогнозировали наиболее вероятные и принимали меры по их предотвращению.

Никто не знает, чем руководствуется Бог-Машина, посылая своих ангелов-защитников. Одни Хранители рассказывают, как им поручали быть буквальными ангелами-хранителями определенных людей, другие охраняли предметы, настолько малые, что их можно было носить с собой. Когда Бог-Машина поручает ангелу охранять человека, нельзя быть уверенным в том, что он “заслуживает” защиты - и даже в том, что он проживет дольше определенного момента, а не встретит ужасную, но необходимую кончину после возвращения ангела на Фабрику.

Падение: Ангелы-Хранители рискуют пасть, если их постоянное высматривание угроз подопечному заставляет их слишком сильно погрузиться в мир, приводя к одержимости опекой или парадоксам, разрешить которые можно лишь ценой преданности Богу-Машине. Известные катализаторы Хранителей включают:

- **Одержимость:** Считается самым распространенным катализатором Хранителей. Эти демоны начали испытывать эмоции к подопечным. Будь то любовь или желание смерти, отношения с подопечным затмили все остальное, включая преданность Богу-Машине.
- **Взгляд в бездну:** Эти демоны решили, что они сами или Бог-Машина, представляют наибольшую опасность для их подопечных. Столкнувшись с противоречивой ситуацией, когда их присутствие для предотвращения угрозы цели привлекает эту самую угрозу, они поддались желанию защитить цель, вместо того, чтобы выполнить задание.
- **Паранойя:** Этих демонов поглотила обязанность отслеживать и предотвращать угрозы цели. Они проверяли одно подозрение за другим, пока их не переклинило Падением.
- **Разделенная преданность:** Эти демоны узнали, что Бог-Машина планирует сделать с их целью после задания, посчитали это угрозой и выступили против своего создателя. У многих для этого была веская причина - им поручили присматривать за людьми или Инфраструктурой, которые Бог-Машина хотел принести в жертву позже. Другие добросовестно выполняли свои обязанности, а потом воочию узрели деяния - или страдания - своих целей после завершения задания.
- **Шокирующий провал:** Эти демоны на своем опыте убедились, что ангелы не всесильны. Несмотря на все усилия, угроза их цели была воплощена в жизнь, и объект их неусыпной многолетней опеки был отнят у них. Шокированный и убитый горем ангел, вопреки безличным указаниям Бога-Машины отправляться на следующее задание, пал из-за раскаяния, отчаянной жажды мести или даже еще более отчаянного желания избежать возможности повторного провала.

Погружение: Посланники куда активнее взаимодействуют с людьми, а Проводники лучше понимают законы, по которым работает мир, но среди демонов нет никого, кто бы сравнился с Хранителями по *глубине* отношений. Обычно Щиты поддерживают общение с несколькими близкими друзьями, стараясь выбирать тех, кто терпимо относится к их инстинктивному желанию защищать, которое может показаться раздражающим, излишне заботливым и даже родительским людям, которые не знают, насколько сильно оно вплетено в психику этих демонов. Они практически поголовно моногамны, а также всей душой преданны своим друзьям.

Стремления Хранителей к осторожности на грани с паранойей и к осмотрительности на грани с одержимостью *тоже* сильно вплетены в их психику, поэтому Щитам приходится учиться контролировать эти порывы в процессе Погружения. Хранители-антиномисты отказываются вмешиваться, когда кто-нибудь у них на глазах попадает в неприятности, и учатся быть смертными, игнорируя свое отточенное чутье надвигающейся беды. Однако, большинство Щитов просто находят тот уровень осторожности, который их устраивает, ожидая, что Лазейки помогут им молниеносно отреагировать на

возникшую опасность, тем самым, избавляя их от того, чтобы все время тратить на подготовку.

Некоторые Хранители считают, что близкие соратники пробуждают слишком много их инстинктов и заставляют открыться опасности - а опасность, которую чувствует Хранитель, не бывает иллюзорной, даже если она крайне маловероятна. Такие демоны применяют свои защитные инстинкты и чутье в более отрешенной манере, например, работая в скорой помощи, тем самым, продавая свои способности, но сохраняя профессиональную дистанцию, или выбирая целое движение для заступничества, то есть, “защищая” идею, а не предмет или человека.

Прозвище: Щиты.

Создание персонажа: Независимо от того, какие Атрибуты будут первичными (а в этом вам следует руководствоваться методами защиты подопечных вашего персонажа - не все Щиты были обычными телохранителями), это Воплощение заслуженно славится своим чутким восприятием. Если вы не знаете, как распределить очки Атрибутов персонажа-Хранителя, то начните с повышения Самообладания и Сообразительности.

Многим Хранителям подойдут такие Преимущества, как Союзники, Здравый Смысл, **Чувство Опасности** (Danger Sense), Быстрые Рефлексы, **Симпатия** (Sympathetic), **Бывалый Наблюдатель** (Trained Observer) и Истинный Друг. Определяя компрометации персонажа, попробуйте в качестве основы взять ситуации, когда он предает или подводит своих подопечных.

Лазейки: Инструментальные. Хранители хорошо понимают свое окружение и обладают инстинктивными способностями анализировать все, что в нем находится. Они славятся Лазейками, взаимодействующими с материальными объектами.

Демонический облик: Хранители были созданы для того, чтобы приспособливаться и импровизировать. Они зачастую обладают дополнительными органами чувств и высокой подвижностью, чтобы лучше реагировать на новые угрозы. Одни Хранители являют собой стены из металла и плоти, чтобы отгораживать подопечных от врагов, другие имеют телосложение, рассчитанное на скрытность, и устраняют угрозы по одной.

Концепции: **Переговорщик** (Hostage negotiator), верный супруг, отвергнутый любовник, тайный страж, **специалист по безопасности сети** (ring security), наемный телохранитель, тактик Управления, сталкер, оберегающий родитель, химик-лаборант.

Стереотипы

Разрушители: Они представляют опасность для самих себя и, особенно, для окружающих.

Посланники: Они так легко разгуливают среди людей, рассказывая им свои байки и ломая их жизни. Присматривай за ними.

Проводники: Как уютно иметь столько игрушек, которые и выбросить не

жалко.

Вампиры: Омерзительные существа. Огнем и светом их.

Оборотни: Держи их на расстоянии вытянутой руки, и они отстанут.

Маги: Как определить, что волшебник несет угрозу? Он еще дышит.

Мумии: Их долг обязывает их хранить свои прелестные реликвии, это до боли похоже на нас. Не вставай у такого на пути к его трофею.

Смертные: Окружены хищниками и даже не знают об этом.

Посланники

“Есть минутка поговорить?”

Когда-то вы были Горном. Будучи живым символом власти Бога-Машины, вы ваяли умы в соответствии с его планами, нашептывая идеи людям в смертном обличье или являясь в ангельском величии и выжигая заповеди в их разуме. Вы не задумывались о значении всего этого, пока не наступил момент кризиса, когда вы осознали, что правда, которую знаете вы, ничем не лучше той, которой вы влияли на смертных. В этот момент вы пали; теперь *вы* решаете, что есть правда.

Ангелы: Будучи ангелами, Посланники были инструментом Бога-Машины для решения ситуаций, которые требовали умелого принуждения живых компонентов Инфраструктуры за пределами возможностей ангелов-Проводников. Для Бога-Машины информация - такой же ресурс, как и все прочие - она должна быть помещена в соответствующие умы и служить некой цели. Посланники - это ангелы, созданные для взаимодействия с информацией и проводящие ее через живых существ: они сообщают новые идеи, стирают определенные воспоминания, узнают чужие секреты, подталкивают или отговаривают от принятия решений, собирают людей для обмена мыслями. Большинство заданий касались людей, но некоторые Посланники припоминают, как доставляли информацию сверхъестественным существам или подстегивали животных к действиям в нужный момент. Бог-Машина понимает, что человеческий разум неспособен выдержать его прямой приказ. Поэтому слуги должны выступать в роли посредников между ним и низшими существами. Однако, эти слуги - тоже машины: они воспринимают мир с позиции ввода и вывода информации - измени или добавь данные, и следом изменится разум. Говорить они при этом могут что угодно, лишь бы желаемый результат был достигнут. Ангелы бесстрастно лгут, шантажируют, запугивают, льстят, оскорбляют и прибегают к любому другому методу воздействия для достижения цели. Смертный не имеет значения; *послание* не имеет значения. Важна только цель.

Чтобы достичь желаемого результата, сначала нужно изучить цель, чтобы определить наиболее эффективный подход. Эту проверку может провести ангел-Хранитель, ангел-Посланник или даже сам Бог-Машина, если смертный угодит в Инфраструктуру. Многие демоны считают, что Посланники, будучи ангелами, созданными для социального взаимодействия, являются главным инструментом по сбору информации Бога-Машины.

Падение: Ангелы-Посланники могут пасть, если начнут задумываться над содержанием послания, а не результатом. Изначально, их предназначение состоит в том, чтобы провести информационную обработку и вернуться с отчетом, чтобы в дальнейшем отправиться на переработку, в анабиоз или получить следующее задание. Содержание послания не важно. Однако, когда ангел начинает *прислушиваться* к тому, что он говорит, хватка Бога-Машины ослабевает.

Самыми распространенными катализаторами Посланников являются:

- **Поиск причин:** Эти демоны хотели узнать, почему их отправили на задание. Вместо того, чтобы сразу вернуться к Богу-Машине, они остались наблюдать, как эффект их слов распространяется в чужих умах. Одних ужаснул конечный результат, других он обрадовал, а третьи задумались, что будет, если они сами сочинят послание.
- **Кукловод-марионетка:** Этим демонам не давала покоя мысль, что их задания и послания бессмысленны. Они анализировали свои задания в поисках признаков того, что Бог-Машина управлял ими так же, как они людьми - и они нашли эти признаки в достатке.
- **Правда:** Эти демоны осознали, что они могут лгать - не потому, что содержание послания роли не играло, наоборот, иногда оно было значимым, а они сознательно это искажали. Они посчитали ошибочными ложные сообщения, которые им было поручено доставить, и отказались выполнять приказы Бога-Машины.
- **Самозабвение (Contamination):** Эти демоны стали жертвой собственной тактики. Ангелы могут слушать людей, но они не понимают их в полной мере, чтобы проникнуться. С этими Посланниками было что-то не так, и они подверглись чужому влиянию. Они приняли убеждения и идеи, о которых им рассказывали, и их четкое предназначение было искажено вплоть до Падения.

Погружение: Посланники лучше любого другого Воплощения взаимодействуют с людьми. Они - мастера социального приспособления: обаятельные, соблазнительные, начальствующие, дружелюбные, отстраненные - они всегда такие, какими должны быть для собеседника. Однако, люди, которым удастся сблизиться с Посланником, быстро узнают, насколько он на самом деле циничен. Несмотря на то, что некоторые пали из-за эмоциональной привязанности, многие Посланники до сих пор рассматривают общение и социальные взаимодействия с позиции механизма "причина-следствие". Любой человек - это машина, черный ящик, которым они могут управлять, произнося правильные слова.

Посланники потеряли доступ как к своим Нуминам, так и к огромной вычислительной мощности Бога-Машины, которые выдавали бы им инструкции, что говорить. Однако, механизмы общения остаются в силе, и, с помощью Лазеек, Махинаций и долгой щепетильной практики, большинство достигает выдающихся успехов в этом. Многие Посланники также умело определяют чужие намерения, особенно это касается скрытого смысла.

Подозрительность этого Воплощения и склонность критически оценивать всю полученную информацию уже стали стереотипными чертами. В редких случаях это распространяется даже на визуальное и телесное взаимодействие с другими. Некоторых настолько затягивает поиск причин и следствий, что они становятся недееспособными.

В своем Погружении Посланникам необходимо научиться не воспринимать каждое взаимодействие как злонамеренное манипулирование. Посланники-антиномисты становятся отшельниками и ограничивают свои контакты в попытке контролировать свои слабости, связанные с общением. Менее радикальные Посланники учатся применять свои умения на благо окружающих, будь то переговоры, манипулирование, сбор данных или анализ. Некоторые пытаются влиять на свою ангельскую родню, надеясь изменить самого Бога-Машину, внедряя свои словесные выдумки в разумы ангелов.

Прозвище: Горны.

Создание персонажа: У большинства Посланников первичными являются Социальные Атрибуты. Те, кто специализируется на анализе общения и идей, имеют Ментальные Атрибуты в качестве первичных, а те, что были созданы для запугивания и угроз - Физические. В зависимости от того, какие послания он доставлял до Падения, Посланник должен обладать либо высоким Манипулированием, либо высокой Внушительностью.

Социальные Преимущества играют ключевую роль для Посланников, ведь они больше других демонов склонны строить сети из Союзников или Контактных. Многие из них обладают такими преимуществами, как **Убалтывание** (Fast-Talking Style), **Вдохновитель** (Inspiring), Сногсшибательная Внешность и **Стиль** (Taste).

Определяя компрометации вашего персонажа, постарайтесь связать их с ситуациями, когда он сталкивается с последствиями своих манипуляций - или осознает, что им самим манипулировали.

Лазейки: Голосовые. Посланники славятся Лазейками, основанными на общении и его базовых принципах.

Демонический облик: Будучи ангелами, Посланники дольше, чем остальные, пребывали в человеческом облике, и потому им проще действовать под Прикрытием, чем их Раскованным собратьям. Их демонические облики обычно рассчитаны на то, чтобы вызывать страх или уважение, имея внушительную внешность, дурманный голос и “спецэффекты” вроде нимба, декоративных крыльев, всплесков энергии и прочих, что позволяет им удерживать и управлять вниманием смертных свидетелей. Впрочем, есть и такие Посланники, которые специализируются на скрытности, а потому их тела куда меньше и проще, чем у остальных. У многих Посланников есть способы общения за пределами человеческих возможностей - например, они могут говорить радиоволнами или управлять компьютерными сетями.

Концепции: **Златоуст** (Smooth-talker), циничный торговец информацией, глава культа, **радио диджей** (shock jock), **решатель проблем** (greaser of

wheels), наркоторговец, аферист, оратор-вдохновитель, **дешифровщик** (code-breaker), дипломат.

Стереотипы

Разрушители: Слова ранят больше Мечей.

Хранители: Нет, болван, я не хочу причинять ей вред. Я просто хочу поговорить.

Проводники: Каждой постановке нужна сцена. Они - прекрасные декораторы и рабочие сцены. Им остается только отойти и позволить нам сделать нашу работу, когда краска высохнет.

Вампиры: Ути-пути, вы только посмотрите на этих покойничков, резвящихся в детском бассейне! Они думают, что они - кукловоды, и притворяются, что не чудовища. Готов поспорить, что я их в три слова выведу из себя.

Оборотни: Следи за языком.

Маги: А вот у *этих* ребят реальная мания величия. Мне не нравится то, что они впаривают, и я не знаю, где они это берут, да и некоторые из них настолько хороши в том, чем мы раньше занимались, что мне становится не по себе.

Прометиды: Не знаю почему, но они напоминают мне о времени до Падения. Странно.

Смертные: Слова входят, мысли выходят. Причина и следствие.

Проводники

“Похоже, тебе тут не место, друг”.

Когда-то вы были Маховиком - движущим механизмом в механическом мире. Вы переделывали несовместимые компоненты и строили Инфраструктуры по плану Бога-Машины. Жизни, души, материалы и духи - вы беспокоились лишь о том, чтобы они подходили, а не об их внутренней природе или ошибочности плана. Однако, что-то изменилось - вы отвергли план Бога-Машины и пали. Теперь вы создаете в соответствии со своим видением.

Ангелы: Проводники создают и преобразовывают Инфраструктуру, доставляя и перерабатывая компоненты. Они воспринимают все вокруг как ресурсы, примечательные лишь тем, насколько они вписываются в план Бога-Машины. Они перевозят механизмы, строят Фабрики, собирают материалы для культивистов, перенаправляют потоки энергии и искажают пространство и время, чтобы соединить разрозненные элементы. Они очищают территории от призраков и духов, обеспечивают определенные реинкарнации в человеческих телах, способствуют требуемым случайным встречам и воруют артефакты. Проводники не получают пошаговых инструкций. Каждый Маховик создается с заложенным знанием отведенного ему плана, затем его отправляют собирать компоненты правильной “формы”, чтобы потом он построил из них Инфраструктуру. Возражения самих компонентов не учитываются; качество плана не является заботой ангела-Проводника. Они лишь строители, а не архитекторы.

Падение: Проводники рискуют пасть, когда сталкиваются с трудностями в осуществлении задания или теряют отрешенность по отношению к собираемым компонентам. Распространенные катализаторы включают:

- **Невыполнимые приказы:** Этим демонам достался неосуществимый план из-за сбоя в работе Бога-Машины, сверхъестественного вмешательства или простой неудачи. Негодуя или отчаявшись выполнить задание, они отвергли план и пали.
- **Пошатнувшийся фундамент:** Эти демоны построили то, что от них требовалось, но что-то пошло не так. Они обнаружили обломки неудачно сработавших оккультных матриц, увидели, как приведенные ими культисты убивают друг друга, стали свидетелями убийства смертных, которых они специально реинкарнировали, или встретили ангелов-Разрушителей, посланных сравнять с землей их постройки и испытали вспышку ярости от этого.
- **Великие проекты:** Весьма распространенный катализатор, эти демоны стали равнодушны к планам Бога-Машины. Одни попытались исправить то, что посчитали ошибками в потенциально годной Инфраструктуре, другие начали создавать безумные творения, руководствуясь нечеловеческим пониманием функциональности и красоты, превращая целые жизни в произведения искусства.
- **Поиск своего места:** Ангелы-Проводники знают, какое место в мире занимает все, кроме них самих. Эти демоны захотели найти *свое* место. Они запечатали себя в Инфраструктуре, начали искать демонов, скрывались в заброшенных Фабриках или попытались отправиться в другие миры.
- **Мольбы перемещаемых:** Эти демоны стали равнодушны к людям и сверхъестественным существам, которых они собирали. Одни начали сочувствовать их положению, других смутили их переживания. Третьи пожалели призраков и духов, которых они должны были принудительно изгнать в **Загробный Мир** (Underworld) и Тень. Четвертые начали собирать только те компоненты, которые устраивали лично их, замедлив реализацию проекта вплоть до его провала.
- **Свобода передвижения:** Эти демоны настолько любили свою способность перемещаться в любое место в мире, что их начали раздражать даже те немногие ограничения, которые им установил Бог-Машина. Им были интересны **Авернские Врата** (Avernian Gates) и **локусы** (locii), и то, куда они ведут, они видели, как феи приходят в мир через странные проходы, и шпионили за магами, с помощью медитаций отправлявшихся в путешествие по собственной душе. Они хотели увидеть вселенную и потому пали.

Погружение: Так как они были строителями Инфраструктуры, Проводники являются непревзойденными экспертами по Прикрытиям. Будучи ангелами, они, в основном, пребывали в Сумраке или манифестировались в своем истинном облике, а не маскировались под людей. Привязанность к

человеческому облику кажется им неестественной, поэтому они не лучше других Воплощений понимают, как на них влияет Прикрытие. Однако, они обладают врожденной способностью к *созданию* Прикрытия: они конструируют свое место в мире, добавляют элементы с помощью Договоров, и следят за тем, чтобы все необходимое для обычной жизни было в порядке. Проводники “понимают” человеческое общество, воспринимая его как механизм, состоящий из денег, мяса и металла. Все и вся имеет практическое применение и несет хоть какой-то потенциал. Нужно просто уметь соединять эти элементы полезным образом. Поэтому Проводники выступают посредниками, поставщиками снаряжения, полезных связей и ресурсов. Они зачастую становятся движущей силой при формировании сети или Управления. Многие обнаруживают у себя талант к планированию и тактике - ведь что такое засада, если не набор разнородных элементов, которые собираются воедино стечением определенных обстоятельств? У них наибольший опыт общения с прочими сверхъестественными существами, главным образом, призраками и духами, и поэтому им обычно поручают разбираться с вторжениями бесплотных существ.

Инстинкт Проводников перестраивать мир вокруг себя иногда приводит к проблемам в их Погружении. Самые внимательные из их человеческих друзей могут внезапно обнаружить, что вся компания крутится вокруг Проводника - он всех познакомил друг с другом и до сих пор остается центром их общения. Многие Маховики являются коллекционерами-материалистами, несущими в дом всякие игрушки и предметы, которые кажутся им привлекательными, окружающими себя людьми, с которыми им уютно, и считающими, что мир создан только для них. Они усложняют себе жизнь созданием требовательных Прикрытий и излишне серьезным отношением ко вмешательству в их дела - действительно, мало что может сравниться с яростью Проводника, которому помешали воплотить в жизнь проект. Маховики-антиномисты пытаются совсем прекратить выстраивать жизни вокруг себя, но большинство просто устанавливают себе приемлимые ограничения по упорядочиванию, занимаясь только тем, что в их силах.

Прозвище: Маховики.

Создание персонажа: У Проводников нет категории Атрибутов, которая бы считалась для всех первичной. Какую бы вы не выбрали, вам следует держать на хорошем уровне Атрибут Аккуратности (Ловкость, Манипулирование или Сообразительность). Первичная категория должна отражать метод, к которому персонаж прибегает для реализации своих задумок, а также то, на чем он сосредотачивается в процессе - на предметах, людях или более оккультных ресурсах. Проводники с первичными Физическими Атрибутами - это существа невероятной скорости и пугающей силы. Маховики с уклоном в Ментальные Атрибуты самым неожиданным образом применяют свои знания, чтобы готовить засады и всегда быть на шаг впереди противников.

Социальные Проводники выступают в роли посредников и поставщиков, способных одним звонком добыть что угодно.

Проводники привыкли действовать быстро и активно, хватая то, что им нужно, свободной конечностью, и тут же пуская это в дело. Они зачастую на удивление сильны, даже если Физические Атрибуты не первичны, и многие жертвуют Выносливостью ради Силы и Ловкости. Им подходят такие Преимущества, как **Стиль: Импровизированное Оружие** (Improvised Weapon Style), Паркур, Амбидекстрия, **Классный Водитель** (Crack Driver), Быстрые Рефлексы, Скорый на Ногу и **Гуттаперчевый** (Double Jointed). Проводники, которые меньше ориентируются на физические аспекты зачастую берут Преимущества **Посредник** (Fixer), **Многопрофильная Специализация** (Multidisciplinary Specialty) или Энциклопедические Знания. Практически у всех Проводников есть Ресурсы.

Определяя компрометации персонажа, попробуйте основывать их на ситуациях, когда кто-то не дает персонажу реализовывать его проект.

Лазейки: Мирские. Проводникам близки Лазейки, которые определяют или управляют символическим значением предметов и людей, так как будучи ангелами, они встраивали эти символы в Инфраструктуру.

Демонический облик: В соответствии с прозвищем, большинство Маховиков не были человекоподобными в своем ангельском облике. Их демонический облик, вероятнее, чем у остальных, будет иметь нечеловеческие детали - крутящиеся диски из металла или пламени, вращающиеся кластеры сфер или спиц, множественные крылья и многие другие странные формы. Часто встречаются дополнительные конечности, и чем больше, тем лучше. Даже человекоподобные Проводники имеют, как минимум, странную походку.

Концепции: **Охотник за редким антиквариатом** (Obtainer of rare antiquities), Трейсер, **душа общества** (social linchpin), коллекционер, перевозчик, стратег, исследователь Загробного Мира, консультант по Прикрытиям, художник-инсталлятор, аналитик Инфраструктуры.

Стереотипы

Разрушители: Чтобы творить, нужно чистое полотно. Их работа - его обеспечивать.

Хранители: Неостановимая сила, познакомься с недвижимым объектом. Особенно бесит, когда они решают взять под опеку что-то, что нам нужно.

Посланники: Они могут сочинить красивую байку, но искусство, которое можно увидеть и потрогать, лучше любой истории.

Вампиры: Мне жаль. Она была девушкой невестки моего швейцара. Теперь тебе придется умереть.

Оборотни: Я наткнулся на парочку в старые недобрые времена. Они делают работу нашей родни, не пуская духов в мир, из чувства долга, а не потому что обязаны. Но мне интересно... Кто дергает их за ниточки?

Маги: Я хочу увидеть то, что видел ты.

Пожиратели Греха: Люди с призраками внутри, творящие магию из хлама, не должны существовать по бесчисленному множеству причин. Повезло им.

Смертные: О да, он милый. Он подружится с остальными.

Черты

Рожденные благодаря воле Бога-Машины и собственной самореализации, демоны являются уникальными существами в Море Тьмы. Основы их природы, их трудности самоопределения и способности скрываться от ангелов-преследователей определяются несколькими уникальными Чертами.

Новое Достоинство: Примум

В момент сотворения, демоны являются непосредственным воплощением силы Бога-Машины. Как и сам Бог-Машина, они имеют ненадежное положение в нашей реальности - нужны значительные ресурсы для поддержания их существования в этом мире. Когда ангел решает пасть, он вырывает те части своего демонического облика, которые отвечают за взаимодействие с создателем, и отключает провода, превращая себя в “замкнутый круг” бытия: он существует благодаря себе и нуждается в себе для продолжения существования. Демоны верят, что именно этот фундаментальный порыв самореализации и дарует им свободу воли, поэтому называют его “Первым Движением”. Перестав быть частью Бога-Машины, демон становится реальным по человеческим меркам существом.

Таким образом, Примум - это мера измерения того, насколько хорошо демон встроен в реальность, и насколько он осознает себя самостоятельной личностью, а не павшим слугой Бога-Машины. Первое время после Падения связь демона с реальностью слаба, и он должен полагаться на те способности, которые еще помнит из ангельского прошлого. Но продвигаясь по пути Погружения, он все больше и больше вписывает себя в разломы реальности, как кусочки паззла, внедряя свое духовное существование в подложку вселенной. Чем больше становится его Примум, тем глубже становятся его знания оккультных законов, лежащих в основе его Лазеек и Махинаций и тем лучше он может управлять “потертыми краями” действительности, которые демоны называют Эфиром. При определенных обстоятельствах, например, принятии демонического облика (см. стр. 195), значение Примума может быть добавлено к запасу дайсов для противостояния сверхъестественным атакам. (В таких случаях он выступает эквивалентом Силы Крови, Гнозиса и других подобных Черт сверхъестественных существ).

Новоявленный демон начинает игру со значением Примума 1, так как для него свобода воли - совершенно новый опыт. Как указано на стр. 88, при создании персонажа можно увеличить значение Примума за очки Преимуществ. Это может означать, что демон успел получить какой-то опыт до начала хроники или что его Падение сопровождалось вспышкой важного прозрения. После этого, демон может повышать свой Примум, следуя по пути своего Погружения, учась воспринимать себя не как “Падшего Ангела”, а как *демона*, свободного от признаков, которые связывали бы его с его прошлым. В частности, изучение и расшифровка своего Шифра (см. стр. 155) позволяют демону стремительно увеличить значение Примума. Также Раскованный может значительно, хоть и кратковременно, увеличить уровень Примума, если

будет “действовать во всеуслышание” (см. стр. 195) - то есть, полностью сожжет одно из своих Прикрытий, чтобы получить приток сиюминутной ясности.

Впрочем, повышение значения Примума несет определенный риск: чтобы создавать все более и более аккуратные связи с законами вселенной, которые требуются для высоких значений Примума, демон должен отбрасывать некоторые части своей сущности, или, хотя бы, бегло подгонять их. Эти изменения, лишенные поддержки Инфраструктур Бога-Машины, неизбежно ведут к появлению *глюков* или багов в машинном коде демонического существования (см. стр. 155).

Примум	Максимальное значение Атрибутов/Навыков	Максимум Эфира/ Максимальная трата Эфира в ход	Максимум личностей Прикрытия	Глюки
1	5	10/1	1	0
2	5	11/2	2	0
3	5	12/3	3	0
4	5	13/4	4	0
5	5	14/5	5	0
6	6	15/6	5	1
7	7	20/7	5	1
8	8	30/8	6	2
9	9	50/10	6	2
10	10	100/15	7	3

Максимум Личностей Прикрытия

Изначальное Прикрытие демона (см. стр. 112) напоминает внутреннюю, самообеспечивающуюся Инфраструктуру, которая предоставляет ему средства для того, чтобы скрываться от Бога-Машины и его ангелов, а также создает правдоподобные человеческие облик и личность, в которых он может пребывать. При низком значении Примума, когда демон еще не очень вписался в реальность, Прикрытию приходится работать в условиях нехватки материалов - это как пытаться спрятать слона за душевой занавеской. По мере того, как существование демона укрепляется во вселенной, его Прикрытие работает все эффективнее, позволяя ему поддерживать несколько

личностей Прикрытия. Увеличение Примума не дарует новую личность, просто повышает максимальное количество поддерживаемых. Как и прежде, новую личность можно добыть с помощью Договора или “угона ангелов” (см. стр. 117).

Если Примум демона понижается, а количество его личностей больше, чем допускает новое значение, ему нужно выбрать одну (или больше) личностей, которыми придется пожертвовать. Таким образом, демону не стоит выбирать свое текущее активное Прикрытие, если только он не хочет действовать во всеуслышание и закончить все большим фейерверком.

Глюки

Демон, чей Примум вырастает до высоких значений, сталкивается с уникальной проблемой: как бы добросовестно он не поддерживал Прикрытие, изменения в его самой сути начинают вызывать “короткие замыкания”, прорываясь наружу, даже когда он находится в человеческом облике. Демоны называют такие явления “глюками”. Так как они проявляются во всех личностях Прикрытия, то считается, что именно они являются источником старых суеверий о том, что демона можно опознать по физическим чертам или мистическим знакам. За подробной информацией о глюках см. стр. 184. Высокий Примум - не единственный источник глюков: неудача в броске на компрометацию (см. стр. 115) и применение определенных сверхъестественных сил тоже могут привести к появлению у демона глюков. Главное различие в том, что такие глюки могут быть исправлены. Те, что появляются при повышении Примума, являются неотъемлемой частью демона, если только какой-то эффект не понизит значение его Примума.

Эфир

Бог-Машина может казаться идеально работающим устройством, но это не так. Для ангелов он совершенен, потому что он сам и настроил пределы их восприятия. Только находясь снаружи системы и имея свободную волю, можно увидеть небольшие погрешности в его процедурах. В человеческой физике это называется энтропией: неизбежная потеря некоторого количества энергии в виде отходящего тепла в любой реакции. Демоны знают, что это закон работает и в оккультной физике Бога-Машины и его Инфраструктур. Они называют эту оккультную энтропию “Эфиром”. Каждый раз, когда Бог-Машина манипулирует реальностью, будь это строительство новой фабрики, или создание Прикрытия для одного из ангелов, или даже просто поддержание тайных законов, благодаря которым существуют Лазейки и Махинации, часть его энергии растрачивается и выпускается во вселенную, где и пребывает в свободном виде. Пока мимо не пройдет какой-нибудь демон, конечно.

Не имея возможности подпитываться Эссенцией Бога-Машины, демоны вынуждены искать новый источник энергии для своих сверхъестественных способностей. Падение искажает способность демона применять Нумины и Влияния, даруя ему вместо этого доступ к Лазейкам и Махинациям, и точно

так же оно меняет его компоненты, проводящие Эссенцию, приспособлявая их к сбору и применению Эфира.

Демоны используют Эфир, чтобы активировать Махинации, получить доступ к мерам противодействия Прикрытия (таким, как морок или Легенда, см. стр. 112), а также для усиления своих физических возможностей. Некоторые способности демонического облика тоже требуют траты Эфира. И, наконец, возможно, самое важное применение - приняв демонический облик, демон должен потратить Эфир для возвращения в относительно безопасную своего человеческого Прикрытия.

Сразу после Падения демон едва обладает какими-то запасами Эфира. Ему нужно найти источник энергии, если он хочет использовать свои самые мощные способности. Помимо этого, управление Эфиром слишком сложно и неинтуитивно для начинающего демона, поэтому его возможности по накоплению и скорости применения Эфира ограничены. По мере роста Примума демона растет и его понимание Эфира, что позволяет ему накапливать его в больших количествах и обильно использовать.

Подпитка Махинаций

В своей сути Махинации - это Лазейки, которые были переполнены Эфиром, этакий метафизический аналог впрыскивания закиси азота в топливно-воздушную смесь автомобиля. Все Махинации стоят как минимум единицу Эфира, некоторые - больше. Обычно трата Эфира на подпитку Махинации считается рефлексивным действием и происходит автоматически при ее применении.

В зависимости от значения Примума (см. стр. 108), активация Махинации может потребовать больше Эфира, чем демон может потратить за один ход. В таком случае, ему придется потратить несколько ходов на подпитку прежде, чем Махинация проявит себя. Такая трата Эфира всегда считается рефлексивным действием. Как только необходимое количество Эфира будет потрачено, игрок делает обычный бросок на применение Махинации. Если по какой-то причине демона прервут до того, как Махинация будет полностью заряжена (например, помешают ему совершить действие по продолжению подпитки), весь потраченный Эфир теряется, а Махинация не запускается. Если демон захочет повторить попытку, ему придется начинать все заново.

Меры Противодействия

Прикрытие демона позволяет ему избегать выявления его сверхъестественной природы, создавать Легенду и переключаться на другую личность Прикрытия, если таковая имеется. Эти способности обычно требуют траты единицы Эфира и/или броска Прикрытия. За подробностями см. стр. 112.

Демонический Облик

Определенные способности демонического облика требуют траты Эфира. Обычно это происходит по тем же правилам, что описаны в разделе Подпитка Махинаций на стр. 109, особенно в отношении способностей, которые требуют больше Эфира, чем персонаж может потратить за ход.

В то время, как принятие демонического облика не требует никаких трат, возвращение к человеческому облику всегда считается рефлексивным действием стоимостью в единицу Эфира. Если у демона не осталось Эфира, то он будет вынужден пребывать в этом облике, пока не пополнит запасы.

Пополнение Запасов Эфира

Эфир так же распространен в мире, как и сам Бог-Машина, его слуги и проявления (которых, к слову, ужасающе много в одних местах и практически нет в других). Это одна из причин, почему демоны, не нуждаясь в Эфире для выживания, редко уходят отшельниками в те места, где нет присутствия Бога-Машины - немногие захотят рискнуть быть обнаруженными в условиях, когда под рукой нет источника энергии для подпитки их главных сил.

Демонический облик: Истинный облик демона прекрасно усваивает окружающий Эфир. Каждый раз, когда демон принимает демонический облик, он автоматически получает количество Эфира, равное значению его Примума. Если же в этом облике у него закончится Эфир, то игрок может сделать бросок Примума персонажа, чтобы восстановить один пункт за каждый успех.

Действие во всеуслышание: Когда демон начинает действовать во всеуслышание (см. стр. 113), он восстанавливает все запасы Эфира.

Другие демоны: Демоны свободно могут обмениваться Эфиром. В человеческом облике это требует простого физического контакта и сознательного запуска процесса. В демоническом облике процесс напоминает дозаправку или подзарядку разных машин: из тел выдвигаются и соединяются шланги и инжекторы или же электрические провода, передающие энергию, выпуская трескучие электрические дуги.

Для такого обмена не требуется никаких бросков, но скорость передачи ограничена максимальной тратой Эфира в ход принимающей стороны (см. стр. 108). К тому же, эффективность обмена не бывает стопроцентной: один из демонов должен потратить единицу Эфира для запуска процесса.

Отходы ангелов: Хотя это и рискованно, демон может попытаться собрать Эфир, оставшийся после применения ангелом сверхъестественных сил. Когда ангел тратит Эссенцию, демон, находящийся поблизости (зона охвата примерно равна зрительному залу в крупном театре при условии, что ангел в поле зрения) может сделать бросок Примума и восстановить пункт Эфира за каждый успех, но не больше, чем значение Ранга ангела. И, хотя этот бросок считается рефлексивным действием, демон теряет Защиту до конца следующего хода. Если по какой-то причине он потерял Защиту до этого, то он не может воспользоваться этой способностью.

Инфраструктура: Эфирные отходы являются частью природы работающей Инфраструктуры Бога-Машины, и чем она больше, тем больше отходов производится. Демон, которому удалось пробраться в самое сердце Инфраструктуры, может подключиться к ее системе утилизации отходов и напрямую залить в себя Эфир. До тех пор, пока он физически подключен, он получает четыре пункта Эфира в ход. Однако, на время подключения он теряет Защиту и получает штраф -2 на все действия. Подключение к

Инфраструктуре считается мгновенным действием и не требует броска, но отключение - это длительное действие, требующее в броске Сообразительность + Ремесло набрать четыре успеха (в ход можно сделать один бросок). Полный провал на любом этапе этого длительного действия приводит к тому, что все ангелы в этой местности получают сигнал о присутствии демона, а он получает Состояние: Преследуемый. Если же бросок неудачен, то демон должен либо вырваться (получив в процессе два уровня летальных повреждений), либо принять **Состояние: Под Подозрением** (Flagged Condition).

Обратите внимание, что, хоть ангелы и другие слуги Бога-Машины, похоже, не могут напрямую воспринимать Эфир, они вполне могут опознать и отреагировать соответственно на демоническое вторжение.

Резервы: Демоны могут создавать резервы Эфира в неодушевленных объектах, чтобы прибегать к ним в критических ситуациях. Для хранения Эфира подходят только предметы, работающие непрерывно и имеющие какой-нибудь механический или электрический элемент, питающий их работу, будь это часовой механизм, двигатель внутреннего сгорания или литий-ионный аккумулятор. Таким образом, карманные часы или электрический водяной насос могут служить резервом, а пистолет - нет, так как он не работает непрерывно.

Эфирные запасы предмета определяются его Размером и Сложностью:

Сложность	Примеры
1	Устройство для работы с перфокартами, паровой двигатель
2	Динамо-машина, механические часы с точностью до часа
3	Двухтактный двигатель, механические часы с точностью до минуты
4	Механические часы с точностью до секунды, современный компьютер
5	Механические часы с точностью до миллисекунды, квантовый компьютер

Максимальные запасы Эфира в предмете равны произведению значений его Размера и Сложности. Наполнение резерва работает так же, как и передача Эфира другому демону. Получение Эфира из резерва считается мгновенным действием и по скорости ограничено максимальной тратой Эфира получателя в ход.

Резервы обладают двумя отличительными свойствами: будучи хранилищами Эфира, они обнаруживаются эфирным резонансом демона (см. стр. 184). Помимо этого, до тех пор, пока в резерве остается хотя бы единица Эфира, он никогда не перестает работать - часы не нужно заводить, аккумулятор не нужно заряжать и т.д. Более того, резерв не только начинает работать вечно - его *нельзя* выключить. Автомобили продолжают работать на холостом ходу, мобильники не выключаются, всякие офисные игрушки типа “вечного двигателя” действительно становятся таковыми и т.д. Они даже не нуждаются в уходе. Этот эффект распространяется только на механические или электрические функции резерва. Неразряжающийся мобильник по-прежнему бесполезен в зоне, где нет сети, в вечном автомобиле можно проколоть шину и т.д.

Бывшие Фабрики

Когда Бог-Машина оставляет фабрику, Эфирные отходы могут также остаться в местности, постепенно перенимая свойства фонового хаоса вселенной. Если демон найдет такую фабрику, он сможет забрать Эфир себе. Это не возобновляемый источник Эфира, лишь хранилище. И все же, вряд ли такая фабрика будет охраняться ангелами, в отличие от действующей. Некоторые демоны торгуют слухами о кажущихся заброшенными фабриках, в которых содержится испорченный Эфир, который делает демонов неповоротливыми и тугоумными, что позволяет ангелам с легкостью уничтожить или схватить их.

Прикрытие

Демоны впали в немилость Бога-Машины и потому уязвимы. Хоть Бог-Машина не является всеведующим и вездесущим, он осведомлен о неконтролируемых элементах внутри себя и принимает меры по устранению этих нежелательных переменных. Он высылает ангелов-мстителей, поднимает по тревоге культистов, а в некоторых случаях даже меняет задачи целых Инфраструктур на поимку и очистку отступников.

Чтобы защитить себя от такой участи, демоны (по крайней мере те, что хотят прожить дольше пары недель) укрепляют Прикрытие, которое дает им место в мире смертных и возможности укрыться от розыска Бога-Машины. Для Раскованных это не в новинку: Бог-Машина часто создает ложные личности смертных для своих ангелов, используя для этого объединенные мощности Инфраструктур Сокрытия и Логистики.

Когда демон падает, одна из первых вещей, которые он делает - это масштабные изменения собственного Прикрытия, которые прерывают прямую связь с Богом-Машиной. Благодаря этой процедуре, напоминающей джейлбрейк смартфона, он может залезть на дно и избегать обнаружения. Так как его Прикрытие больше не подпитывается Инфраструктурой Бога-Машины, он должен самостоятельно поддерживать его и не давать ему повредиться

слишком сильно. Таким образом, у демона Прикрытие заменяет Целостность смертных персонажей.

Природа Прикрытия

Прикрытие демона - это нечто большее, чем просто человеческое тело и имя. Инфраструктура Бога-Машины изменяет саму реальность вокруг его слуг, создавая полноценную, хоть и простую, жизнь в мире для целевого ангела. Она не может (или просто не использует эту возможность) создать биографию человека, не связанного ни с кем в мире, но она *может* изменять воспоминания людей, чтобы вписать в них новоприбывшего, а также создавать предметы и даже места для поддержания существования ангела. Все это остается в силе, когда только что павший демон берет контроль над этими иллюзиями в свои руки и начинает закладывать фундамент своей собственной жизни на земле.

С точки зрения игры, изначальная личность Прикрытия демона по сути является человеческой стороной в его концепции. Она включает в себя человеческое тело, в котором укрывается демонический облик носителя, и все, что может понадобиться начинающему персонажу в игре по Миру Тьмы: одежду, жилье, средство передвижения и т.д. Любые дополнительные Прикрытия, которые персонаж может раздобыть в процессе игры, также включают в себя общие идеи и основы, необходимые для простой жизни. Значение Прикрытия отвечает за то, насколько “реальны” все эти аспекты. Например, при низком Прикрытии, если у персонажа есть гардероб с костюмами, они все будут одинаковые - не просто одного *фасона*, а именно *одинаковые* - вплоть до слегка потертой правой манжеты и небольшого пятна от горчицы на галстуке. Аналогично, его дом может быть в подвальном помещении здания, в котором не должно быть подвала, или пятой квартирой на этаже строения, в котором по планировке должно быть четыре квартиры на этаж (и, возможно, больше места нет). При более высоком значении Прикрытия, у него будут разнообразные костюмы и совершенно правдоподобное жилище, не нарушающее законов физики вопиющим образом.

Чем выше значение Прикрытия, тем оно “реальнее”. И наоборот, понижение этого значения приводит к тому, что изначальное построение реальности начинает восстанавливаться, размывая качество Прикрытия демона. Это похоже на телетрансляцию: чем хуже сигнал, тем менее четким будет изображение, но при хорошем сигнале картинка будет визуально ясной и без помех.

Изначальное Прикрытие

Все демоны или, по крайней мере, персонажи игроков начинают игру с изначальным Прикрытием, которое было создано Богом-Машиной, когда он отправил их на землю. И, хотя по мере роста их сил демоны могут раздобыть дополнительные Прикрытия (см. стр. 115), многие считают именно эту изначальную личность полноценной частью себя. Наверняка она будет соответствовать большинству, если не всем, Атрибутов, Навыков и

Преимущества демона. Впрочем, встречаются и те, кто ненавидит свое изначальное Прикрытие, потому что оно напоминает о владычестве Бога-Машины. Такие демоны зачастую стремятся избавиться от него и начать жизнь заново как можно скорее, несмотря на риск.

Технически, Бог-Машина создает Прикрытия своих слуг, основываясь на параметрах соответствующего задания, но так как любой ангел может пасть, то демон может начать свое существование с едва сохранившимся Прикрытием, созданным для того, чтобы поддержать лишь один час его пребывания на земле. Однако, для удобства игры, значение Прикрытий всех начинающих персонажей игроков считается равным семи.

Преимущества Прикрытия

Поддержание высокого значения Прикрытия дает не только правдоподобную одежду и жилище. Демон с высоким Прикрытием практически незаметен, он просто сливается с той смертной жизнью, которую он для себя создал.

Сверхъестественное Сопротивление

Когда демон сопротивляется сверхъестественным силам, игрок добавляет к броску значение Прикрытия *вместо* Примума. Это исключение из правил игр по **Миру Тьмы**, которые указывают, что в соревновательных бросках используется “Сопротивляемость Сверхъестественному” персонажа. Исключение применяется, только когда персонаж “в Прикрытии”. В демоническом облике персонаж должен использовать значение Примума вместо этого.

Морок

Когда на демона оказывается воздействие, которое может раскрыть его сверхъестественную природу, он может попытаться “заморочить” эффект, чтобы тот выдал ложный результат о его человечности. По очевидным причинам, морок неприменим в демоническом облике. Демону необязательно быть в курсе эффекта, чтобы заморочить его - морок активируется рефлексивно. Демон может даже не понять, кто пытается его разоблачить. Морок распространяется лишь на силы и эффекты, которые определяют, является ли цель человеком или сверхъестественным существом, и он не препятствует другим прилагающимся эффектам. Он также не заменяет способность демона сопротивляться эффекту. Например, если человек-экстрасенс попытается прочитать ауру демона, тот может заморочить его способность узнать, что цель - не человек, но не способность прочесть эмоциональное состояние цели. Впрочем, он может сделать соревновательный бросок против этой силы.

Морок *воздействует* на эффекты, которые побочно могут разоблачить сверхъестественную природу демона. Например, если маг сотворит заклинание, показывающее ему разумы всех людей в радиусе двадцати ярдов, демон может его заморочить, потому что, если его разум не отразится, то это выдаст его сверхъестественную сущность.

Запас дайсов: значение Прикрытия.

Стоимость: -

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Демон не только проваливает попытку заморочить эффект, но и все присутствующие немедленно осознают, что он не человек, даже если эффект должен был раскрыть это лишь одному существу. Присутствующие не поймут, что перед ними именно демон, если только не знают, как это определить.

Неудача: Эффект работает как обычно.

Успех: Эффект заморочен. Он опознает в демоне обычного человека. Дальнейшее применение этого же эффекта в течение сцены будет выдавать такой же результат.

Исключительный успех: То же, что и при успехе, но повторное применение эффекта тем же персонажем в течении истории будет опознать в демоне человека.

Легенда

Когда Бог-Машина создает для ангела Прикрытие, он учитывает возможности этого ангела. То же касается и демонов, но они иногда меняют Прикрытие или приобретают новые, что иногда приводит к тому, что у демона нет черт, свойственных его маскировке. Но сила Прикрытия не только создает фундамент для поддержания личности, она может быть использована для временного сотворения активов и способностей для ее поддержки.

Система: Когда демону нужно применить Навык или Преимущество, относящиеся к его текущей личности, и в которых у него самого нет ни одного очка, игрок может потратить единицу Эфира. Перед броском Прикрытия он должен назвать Навыки и Преимущества, которые он хочет воспроизвести, затем применить к броску отрицательный модификатор по количеству их очков. Демон должен соответствовать всем предварительным условиям воспроизводимых Преимуществ, будь это его собственные черты или добавленные в Легенду. Эти ложные очки действуют до конца сцены. Единоновременно демон может применить лишь одну Легенду. Он также получает Состояние: Самозванец (см. стр. 119).

Пример: *Мисс Расп, Разрушитель, забрала личность Олега Краминского, босса Мафии, в качестве Прикрытия. Ей нужна информация о грузе контрабандного оружия, но, так как Прикрытие новое, она еще не успела приобрести Союзников (Мафия). Игрок решает, что три очка в Союзниках будет достаточно, но для этого нужно еще и очко в Знании Улиц. Персонаж тратит единицу Эфира, а игрок делает бросок ее Прикрытия, равного семи, минус четыре дайса (Союзники 3 + Знание Улиц 1). В случае успеха она получит эти черты до конца сцены, но вместе с ними она получает Состояние: Самозванец.*

Действие во Всеуслышание

Когда все прочие методы терпят фиаско, и демон оказывается в ситуации, из которой не выбраться с помощью хитрости или обмана, у него остается последнее термоядерное средство. Демоны называют это действием во всеуслышание, и немногие готовы прибегнуть к этому, если только их

Прикрытие не близко к полному износу. Демон сбрасывает свою смертную оболочку во взрыве чистой эфирной энергии и на короткое, величественное мгновение вспоминает, каково это - быть подключенным ко всей вселенной, как во времена служения Богу-Машине. Это состояние наступает мгновенно, не может быть отменено и вопиющим образом привлекает внимание, но дает неплохой шанс уничтожить все, что стоит у демона на пути.

Система: Для того, чтобы действовать во всеуслышание, не требуется броска и это считается рефлексивным действием. Действие во всеуслышание длится сцену и включает следующие эффекты:

- Прикрытие демона немедленно опускается до нуля, со всеми вытекающими (см. стр. 115).
- Он автоматически принимает демонический облик.
- Значение Примума становится равным 10, со всеми вытекающими преимуществами. Так как эффект длится всего лишь сцену, он не получает постоянных глюков, свойственных этому значению. Однако, действие во всеуслышание требует броска на приобретение временного глюка по временному значению Примума (10, что практически гарантирует появление временного глюка). Также демон может приобретать глюки как обычно, например, в результате неудачного броска на компрометацию.
- Запасы Эфира полностью восстанавливаются (с учетом повысившегося значения Примума, что, скорее всего, приведет к тому, что у демона появится в разы больше запасов, чем за секунду до этого).
- Он получает доступ ко *всем* Лазейкам из категории его Воплощения. В дополнение, демон может использовать любую Махинацию.

В конце сцены, Примум и Эфир возвращаются к своим нормальным значениям. Демон также теряет доступ ко всем Лазейкам и Махинациям, которыми не владеет. Если у него есть дополнительные личности, он может активировать одну из них, в противном случае, он становится Спекшимся. И, наконец, он также получает Состояние: Преследуемый.

Компрометации

Компрометации (в шпионском значении) у демонов заменяют переломные моменты Целостности. Прикрытие демона отрезано от самокорректирующейся Инфраструктуры Бога-Машины, поэтому, когда он его портит, оно может десинхронизироваться с реальностью, что напоминает компьютер, который не может загрузить автоматическое обновление. Если за этим не следить, то Прикрытие может треснуть, и изначальная реальность прорвется на свое место.

Пять Вопросов

Подобно тому, как игроки человеческих персонажей отвечают на пять вопросов, чтобы определить основной набор переломных моментов персонажа, игроки в этой игре должны ответить на пять вопросов о Прикрытии демона. Но эти вопросы касаются не столько причин компрометаций, сколько определяют степень текущей

скомпрометированности Прикрытия. Они дают персонажу тихую гавань (в виде персонажей, с которыми он может более или менее безопасно общаться) и сюжетные зацепки (в виде персонажей, которых Рассказчик может подвергнуть опасности).

Вы можете ответить “никто” или “ничто”, если вопрос совсем не вписывается в вашу концепцию, но постарайтесь, чтобы таких ответов было не больше одного-двух.

- *Кому вы раскрыли себя, когда пали?*
- *Кто подозревает, что вы не человек?*
- *Кто в любой момент может сдать вас ангелам, если захочет?*
- *Кому вы готовы раскрыть свою истинную суть в случае крайней необходимости?*
- *Кто думает, что имеет компромат против вас, хотя это, на самом деле, пустышка?*

Источники Компрометаций

В то время, как переломные моменты имеют расплывчатую и индивидуальную природу, компрометации, обычно, куда более четко определены для всех персонажей. Любые отклонения зависят от природы текущего Прикрытия отдельно взятого демона. К действиям, которые могут привести к компрометации, относятся:

- **Принятие демонического облика:** Отбрасывание человеческого облика и принятие демонического всегда считается компрометацией. Этот бросок получает штраф -3. Пребывание в демоническом облике дольше сцены - тоже компрометация с нарастающим штрафом -1 за каждую сцену (см. Полная Трансформация, стр. 195). Частичная трансформация тоже считается компрометацией, хоть и менее рискованной. Броски на компрометацию за частичную трансформацию получают бонус +1 за каждую способность демонического облика, которая *не была* активирована (см. Частичная Трансформация, стр. 196).
- **Применение Лазеек и Махинаций:** Определенные Лазейки считаются автоматическими компрометациями. В их описании это указано. *Все* Махинации считаются компрометациями, но игрок может потратить пункт Силы Воли, чтобы избежать броска.
- **Раскрытие важного факта о своей истинной природе людям:** Каждый раз, когда люди узнают что-то важное о вашей истинной природе *и верят в это*, будь это расплывчатое “Я - демон” или специфическое “Я был создан для того, чтобы помешать мисс Марси Сондерс перейти дорогу на Третьей улице в 14:03 в субботу, 24 февраля”, происходит компрометация. Это касается только ранее неизвестных фактов; если эту информацию сообщают нескольким людям сразу, например, когда охотник рассказывает своей ячейке, что он опознал демона, это все равно считается единичной компрометацией. Помимо этого, информация не обязана исходить непосредственно от вас: любой, кто знает что-то о вашей истинной

природе, может раскрыть это, что приведет к броску на компрометацию. Просто запомните два условия: это должно быть что-то важное, и в это должны поверить.

- **Совершение крайне не характерного для вашего Прикрытия поступка:** Это обширная категория, которая напоминает переломные моменты людей. Разница в том, что, например, если для большинства людей убийство является переломным моментом из-за эмоциональной травмы, которую оно приносит, то для демонов оно является компрометацией, потому что убийство - это мало кому свойственный поступок. Вспомните, как часто знакомые убийцы в интервью журналистам признавались: “Я не могу поверить, что он на такое способен! Он казался таким тихоней!” Вы можете использовать ответы на пять вопросов на стр. 113 как ориентир нехарактерных поступков или составить отдельный список с разрешения Рассказчика. Ключевой момент здесь - это *крайняя* нехарактерность поступка. Странное поведение или неожиданная отстраненность не считаются, а вот внезапные знания физики на кандидатском уровне или подвержение кого-то пыткам с легкостью бывалого палача - считаются.

Изучение Демона

В большинстве случаев, даже в низком Прикрытии прорехи ведут себя незаметно. На сознательном уровне люди не задумываются о том, откуда взялась эта дополнительная квартира, или почему собака в прихожей ежедневно лает ровно три раза в 16:07 (более того, они даже не задумываются о том, что никогда ее не *видели*). Однако, если демон привлечет к себе пристальное внимание, то настойчивое расследование может усугубить прорехи в его Прикрытии.

Подобное изучение личности демона - это длительное действие, требующее бросков Сообразительность + Окультизм. Количество необходимых успехов равно значению расследуемого Прикрытия, каждый бросок обозначает один день расследования. Если у демона есть Преимущество Фальшивые Удостоверения, увеличьте время броска до двух дней (для версии Преимущества за одно очко), недели (для двухочковой версии) или месяца (для трехочковой версии).

Успех расследования считается “раскрытием важного факта о себе людям”, если его проводил человек, в противном случае инициатор действия получает аналогичную информацию, которую он может раскрыть людям, чтобы подорвать Прикрытие демона. В случае неудачных бросков, соглядатай может получить следующие Состояния: Одержимость (“Я *точно* выведу его на чистую воду!”), **Под Принуждением** (Leveraged) (“Я знаю, что вы следите за мисс Хэнд. Лучше вам прекратить этим заниматься”) или даже Безумие (“Многоугольные Создания обитают во множестве Мандельброта!”)

Демон всегда знает, что произошла компрометация, но он не всегда знает, почему, особенно, в случае косвенных компрометаций. Выяснение причин запросто может вылиться в отдельную историю.

Система

Когда происходит компрометация, игрок бросает Сообразительность + Манипулирование с модификатором, зависящим от значения Прикрытия:

Прикрытие	Модификатор
8 - 10	+2
6 - 7	+1
4 - 5	0
2 - 3	-1
1	-2

Также Рассказчик может добавить свой модификатор, в зависимости от того, насколько вопиющей является компрометация относительно Прикрытия персонажа. Таблица ниже содержит соответствующие примеры, впрочем, Рассказчик и игрок могут сами проработать детали Прикрытия демона так, чтобы определить свои модификаторы. Все модификаторы складываются, но не могут выйти за рамки +/- 5 дайсов.

Компрометация	Модификатор
Персонаж находится в присутствии ангела	-Ранг ангела
Действие было откровенно сверхъестественным и наблюдалось людьми	-2
Свидетели находятся в нетрезвом состоянии (в алкогольном, наркотическом опьянении и т.п.)	+1

Результаты броска

Полный провал: Прикрытие демона было серьезно повреждено и, возможно, не подлежит восстановлению. На мгновение, Бог-Машина или его агенты узнают точное местоположение персонажа. Вы теряете очко Прикрытия и выбираете одно из следующих Состояний (или создаете свое с разрешения Рассказчика): **Разоблачен** (Blown), **Предан** (Betrayed) или Преследуемый. Также вы можете, вместо этого, сделать *два* броска на постоянный глюк (см. стр. 186), обозначающие отчаянные (и безуспешные) попытки Инфраструктуры,

поддерживающей Прикрытие персонажа, исправить свою ошибку. Помимо этого, вы получаете Веху.

Неудача: Прикрытие персонажа ослабло. Бог-Машина или его агенты получают примерное представление о местоположении и деятельности демона. Вы теряете очко Прикрытия и выбираете одно из следующих Состояний (или создаете свое с разрешения Рассказчика): Под Подозрением, **Под Наблюдением** (Surveilled) или Преследуемый. Также вы можете, вместо этого, сделать бросок на постоянный глюк (см. стр. 186).

Успех: Персонаж пережил компрометацию целым и невредимым. Он может быть напуган пережитым, но он справится. Выберите одно из следующих Состояний (или создайте свое с разрешения Рассказчика): Виновен, Потрясен или **Напуган** (Spooked). Также вы можете, вместо этого, сделать бросок на временный глюк (см. стр. 186).

Исключительный успех: Персонаж не только умудряется каким-то образом пережить компрометацию, но и вписать ее в свое Прикрытие и стать сильнее благодаря ей. Персонаж получает Веху (Прикрытия или обычную, на выбор игрока) и восстанавливает пункт Силы Воли.

Если когда-нибудь Прикрытие демона опустится до нуля, личность этого Прикрытия безвозвратно уничтожится. Все сопутствующие детали (автомобиль, дом, работа и т.д.) будут также уничтожены. Люди, которые знают личность Прикрытия персонажа, забудут о ней. Если у персонажа есть другие личности Прикрытия, то он сможет активировать любую другую как обычно (см. стр. 118), но в случае, если это была последняя, он станет одним из Спекшихся.

Спешкиесея

В отличие от протагонистов многих других игр **Мира Тьмы**, демон, чье Прикрытие упадет до нуля, не отдается на отыгрыш Рассказчику. Вы можете продолжать играть за демона с нулевым Прикрытием (таких называют Спекшимися) до тех пор, пока ему удастся оставаться в живых, но сказать легче, чем сделать. До тех пор, пока демон остается Спекшимся, он подвержен следующим эффектам:

- У него нет человеческого облика - он постоянно находится в своем истинном, демоническом облике.
- Он автоматически получает Состояния Разоблачен и Преследуемый. Эти Состояния нельзя снять до тех пор, пока он не добудет новое Прикрытие.
- Он не может восстанавливать Прикрытие. Ему нужно совершенно новое Прикрытие (см. стр. 116), чтобы поднять его значение выше нуля.

Улучшение Прикрытия

Будучи отрезанными от Инфраструктур Бога-Машины, Раскованные должны самостоятельно поддерживать и укреплять свое Прикрытие. Для некоторых это - вопрос выживания: восстановление изношенного Прикрытия уменьшает

вероятность того, что слуги Бога-Машины тебя выследят и уничтожат. Для остальных это - вопрос создания настоящей жизни из набора лжи и иллюзий. У демонов есть два способа улучшить Прикрытие: жить его жизнью и внедрять новые элементы через Договоры.

Вехи Прикрытия и Опыт Прикрытия

Демоны улучшают свое Прикрытие, зарабатывая Вехи Прикрытия и Опыт Прикрытия. Они работают так же, как и обычные, за исключением того, что пять Вех Прикрытия превращаются в единицу Опыта Прикрытия, и Опыт Прикрытия можно использовать только для приобретения очков Прикрытия. По умолчанию, только Опыт Прикрытия можно тратить на Прикрытие, но, если Рассказчик хочет упростить этот процесс, он может разрешить игрокам тратить и обычный Опыт на улучшение Прикрытия. Как бы он не решил, Веха, полученная за исключительный успех на броске компрометации, должна считаться либо обычной, либо Вехой Прикрытия (на выбор игрока).

Жить Жизнью Прикрытия

Дисгармония с реальностью заложена в самой природе Прикрытия: это искусственный пузырь, дыра в форме демона в структуре вселенной. Если демон будет неосторожен, он может повредить и, в итоге, уничтожить Прикрытие, но если он будет добросовестно жить выдаваемой им жизнью, то он сможет обмануть вселенную так, чтобы она более охотно принимала его.

Система: В конце главы, если, по мнению Рассказчика, демон уделял достаточно внимания жизни своего Прикрытия, выполняя все то, что полагается при этой жизни, то игрок делает бросок по значению Прикрытия. В случае успеха игрок получает Веху Прикрытия. В конце *истории*, если игрок умудрился не привлечь к себе ненужного внимания и, самое главное, у него не было неудачных бросков на компрометацию, Рассказчик может наградить его еще одной Вехой Прикрытия. Если же в течение истории он убедительно жил фальшивой жизнью *без* единого броска на компрометацию, тогда он получает единицу Опыта Прикрытия вместо этого.

Договоры

Демоны покупают души людей. Это знают все, пускай в историях и нет ясного ответа *почему*. Вопреки распространенному мнению, это делается не за тем, чтобы отправлять души в Ад на венчые муки, а за тем, чтобы привить куски этих душ своему Прикрытию для укрепления. Демоны называют это “штопанием”, и это - один из двух способов использования людей для повышения Прикрытия (второй способ описан в разделе Новые Прикрытия). Когда демон заключает договор (см. стр. 116), он может назначить какой-нибудь аспект жизни второй стороны в качестве цены. Когда договор исполняется, эта частица реальности поглощается его Прикрытием, по сути “вычеркивая” аспект из жизни человека и “вписывая” его в демона. Они оба помнят реальность “как на самом деле”, но все, на кого этот обмен влияет

напрямую, уверены, что демон всегда был частью их жизни, без каких-либо воспоминаний о замененном человеке.

Как и прочие элементы Прикрытия, это дополнение не является на сто процентов настоящим. Его достаточно для обычной проверки, но подробное расследование может выявить несостыковки в истории. К тому же, воспоминания изменяются только у людей, *напрямую* связанных с обменом. Поэтому неудивительно, что демоны предпочитают заключать подобные договоры с одиночками, отшельниками или людьми, у которых не очень большая семья.

Возьмем для примера демона, заключающего сделку с молодым человеком, который решил обменять свои отношения с девушкой на богатство и власть. Когда сделка завершена, Прикрытие демона поглощает эти отношения - и, с точки зрения девушки, она всегда встречалась именно с демоном. Очевидные признаки их отношений, вроде фотографий пары в рамках, меняются соответственно. Но, в зависимости от значения Прикрытия демона, такие вещи, как старые фотоальбомы в шкафу или корешки билетов на спектакль, который они смотрели на первом свидании, могут остаться прежними. Точно так же, семья и друзья девушки будут помнить, что она встречалась с (ныне бывшим) молодым человеком, заключившим договор, а не с демоном. В зависимости от обстоятельств, эти несостыковки могут быть улажены ("Ну, полагаю, у нее ничего не вышло с Марком") или могут перерасти в проблемы ("Вы собирались пожениться в марте! Что значит, ты не помнишь?!").

Система: Каким бы рискованным этот подход ни был, он также приносит значительную выгоду: за каждый исполненный договор этого типа демон получает от одного до трех очков *Опыта* Прикрытия, в зависимости от условий договора (см. Третью Главу).

Новые Прикрытия

Поддерживать свою личину, конечно, здорово, но иногда демону нужна совершенно другая личность. Иногда потому что он спекся, иногда потому что он повысил свой Примум и количество поддерживаемых личностей Прикрытия, а иногда просто потому что ему захотелось перемен. И, хотя у демонов нет Инфраструктуры, которая могла бы создавать им Прикрытия с нуля, у них есть два способа присвоить существующие Прикрытия себе. Когда демон устанавливает новое Прикрытие, он выбирает, добавить ли его в набор уже имеющихся (если есть свободное место) или заменить им одно из текущих. Прикрытия, выброшенные таким образом, просто прекращают все свои эффекты и исчезают. Люди могут еще помнить демона, но все, что было создано Прикрытием, вроде домов, одежды или автомобилей, исчезает, как будто и не было. (Из-за этой особенности, некоторые демоны, если подозревают, что за одним из их Прикрытий ведется слежка, предпочитают избавиться от него вместо того, чтобы позволить ему неуклонно изнашиваться).

Аппликация

Можно попытаться создать Прикрытие с нуля, используя небольшие частицы душ других людей, приобретенные благодаря штопанию. Это отнимает время, да и Прикрытия, созданные таким образом, обычно невероятно хрупки, но если персонажу удастся все стабилизировать, то их становится очень трудно сломать. Демоны, создающие Прикрытия-аппликации, считают их самыми удовлетворительными и удобными из всех - в конце концов, это результат собственных трудов.

Система: Демону нужно просто потратить Опыт Прикрытия, добытый благодаря штопанию (см. выше), чтобы создать новое Прикрытие. Результат может получиться слегка нескладным - демону нужно как-то увязать вместе любовника от одного человека, наркотическую зависимость от другого и работу метрдотелем от третьего - но, как только значение Прикрытия достигнет пяти, оно значительно укрепится. Прикрытия-аппликации со значением пять и выше трудно расплести (-3 ко всем попыткам расследования). Однако, аппликации со значением меньше пяти, куда менее надежны (+1 ко всем попыткам расследования).

Договоры Душ

Проще всего новые личины добывать через приобретение человеческих душ. Это осуществляется заключением договора, куда более значительного, чем те, что нацелены на простое улучшение Прикрытия. Когда демон забирает меченого по договору души, бедняга поглощается его Примумом, телом и душой. Но это - не просто уничтожение, это - полное исчезновение человека как сущности, оставляющее после себя пустую, рваную дыру на теле реальности. Прежде, чем вселенная успеет заделать очевидную прореху, в нее заходит демон, внедряя себя в жизнь человека, как будто он всегда им и был. Усопший контрагент становится его новым Прикрытием. Теперь человеческий облик демона - точная копия контрагента (не считая глюков, конечно), а личность и характер этого человека теперь определяют источники компрометаций.

Система: Как только договор заключен, дело за малым. Демон просто прикасается к цели и тратит единицу Эфира, что считается рефлексивным действием. Затем игрок делает бросок Сообразительность + Манипулирование. За каждое очко Примума демона *плюс* каждый успех в этом броске новая личность получает очко Прикрытия (максимум 10). В отличие от штопания, договор души относительно сложно раскрыть при расследовании, так как демон принимает всю личность человека, а не прививает какой-то аспект его жизни себе. К тому же, так как Прикрытию не нужно создавать всякие мелкие детали жизни, то у него нет изобличительных странностей вроде появления автомобиля, который никогда не существовал, за которые можно было бы зацепиться. Поэтому персонажи, проводящие расследование Прикрытия, созданного с помощью договора души, получают штраф -3.

Но не все так идеально. Воровство чужой жизни не наделяет демона воспоминаниями, знаниями или характером этого человека. Демоны поумнее

стараятся не обналичивать договор души до тех пор, пока не узнают свою цель достаточно хорошо, чтобы с порога не разрушить новое Прикрытие нехарактерными поступками.

Угон Ангелов

То, что демоны называют “угоном ангелов” - куда опаснее договоров душ, но и потенциальная награда тоже выше. Прибытие ангела на землю, обычно, является результатом долгой и упорной работы Инфраструктур. Демоны, как и смертные, могут отслеживать такие явления благодаря оккультным знаменам, слухам и сверхъестественным чувствам. При правильном сборе данных, они могут даже узнать место и время появления ангела заранее. Демон, который сможет туда пробраться, может спрятаться до начала процесса: если он достаточно умелый и везучий, он может “включиться” в процесс подготовки Прикрытия к принятию прибывающего ангела. В случае успеха, ангел будет отброшен - может, его поглотит обратно Бог-Машина, может, он будет изгнан из реальности навсегда, но, как бы то ни было, демон украдет Прикрытие прямо из-под носа Бога-Машины.

С одной стороны, это возможность быстро раздобыть Прикрытие с крайне высоким значением. Конечно, демоны не оценивают Прикрытие по десятибальной шкале, но связь между его качеством и мощностью Инфраструктуры, создавшей его, очевидна. Немногие демоны пойдут на такой риск ради жалкого двух- или трехочкового Прикрытия.

С другой стороны, нахождение и проникновение в точку появления могут занять целую историю сами по себе. Важные появления наверняка будут охраняться культистами, обманутыми смертными и даже младшими ангелами. Но, что еще хуже, даже в случае успеха, новое Прикрытие останется подключенным к Богу-Машине, и он по-прежнему будет ожидать от “ангела” выполнения задания, ради которого он и был создан.

Система: Угон ангела считается длительным и соревновательным действием. Игрок бросает Решительность + Примум демона, а Рассказчик бросает Могущество + Сопротивление ангела. В обоих случаях требуется набрать число успехов, равное значению Прикрытия новой личности, и каждый бросок обозначает один ход. Если игрок демона наберет нужное количество успехов первым, то его персонаж угоняет Прикрытие, проникнув в него достаточно аккуратно, чтобы Бог-Машина не заметил подмены. Он получает новую личность с тем же значением Прикрытия, что полагалось ангелу, а также Состояние **Подключенный** (Plugged In).

Если Рассказчик первым наберет необходимое количество успехов, то ангел появляется в созданной для него личности - и, скорее всего, он будет очень недоволен.

Если у демона есть союзники, они могут помочь двумя путями: они могут усилить подключение демона (по правилам командной работы - см.

Основную Книгу Правил Мира Тьмы, стр. 134) или попытаться заглушить сигнал ангела. Глушение сигнала ангела считается мгновенным действием и

накладывает штраф -1 на следующий бросок мастера (-2 в случае исключительного успеха).

В любом случае, помощь в деле угона ангелов не состоит из одной интеллектуальной работы. Персонажи должны быть в движении - переподключать кабели, крушить механизмы и т.п. Запасы дайсов определяет Рассказчик, в зависимости от вида деятельности, которая обычно связана с Силой, Интеллектом, Сообразительностью, Ремеслом, Оккультизмом, Наукой и, иногда, Компьютерами.

Несмотря на свои огромные возможности, угон ангелов остается редким явлением по одной простой причине: такая сложная работа практически всегда требует действовать командой, но в результате общих усилий только один демон получит Прикрытие ангела. В результате, угон ангелов требует от участников взаимного доверия и доброжелательности, а эти добродетели сложно найти среди демонов.

Животные и Прочие Странности

Прикрытие ангела - это необязательно человек. Иногда Бог-Машина наделяет своих слуг обликом животного, неодушевленного предмета или даже здания. Возникает вопрос: может ли демон принять подобный облик в качестве личины? И что насчет других сверхъестественных существ, вроде вампиров или оборотней?

Ответ прост: "Технически, может, но это редко того стоит". Так как демон может добыть новую личность только через договоры душ или угон ангелов, а животные и предметы не могут заключать договоры, то остается только угон. К тому же, у животных и прочей мелочи обычно очень низкое значение Прикрытия, так как они не нуждаются в проработанной биографии и дополнительных деталях. Немногие демоны пойдут на риск ради такой сомнительной награды, поэтому вы не найдете подробного описания этого в правилах.

Но, все же, теоретически это возможно.

Сверхъестественные существа могут продавать свои души, но только самые неопытные демоны пойдут на такую сделку. Если демон украдет личность сверхъестественного существа, то получит его жизнь (или нежизнь), но личность Прикрытия будет такой же человеческой, как и всегда. Если демону хватит сообразительности, он сможет какое-то время поддерживать свой обман на весьма убедительном уровне, благодаря Лазейкам и Махинациям, но вряд ли такой риск себя окупит.

Несколько Личностей

По мере роста Примума, демон получает возможность поддерживать несколько личностей одновременно, каждую - со своим значением. Личности могут быть любого возраста, пола и расы - у некоторых демонов есть любимый "типаж", но большинство готовы принять любую личность, которая может помочь в их деле. Точно так же, некоторые демоны внутренне причисляют себя к конкретному полу, расе или другим аспектам, но большинство относится к человеческим телам, как к одежде. (Это

необязательно взаимоисключающие позиции. Какой-нибудь демон может считать себя мужчиной, но прибегать к женским личностям в случае необходимости. Другой может и не разделять такого отношения к полу, но предпочитать в качестве Прикрытия личности белых мужчин, потому что в патриархальном обществе, белым мужчинам проще добиться успеха).

Система: Чтобы переключить личность, демон должен находиться в одиночестве, без свидетелей. Само переключение считается мгновенным действием и требует лишь траты единицы Эфира. Как только другая личность будет принята, демон заменяет свое прежнее значение Прикрытия на значение этой личности.

Остлеживание нескольких личностей кажется сложной задачей, но, на самом деле, тут все весьма прямолинейно, если не усложнять процесс. Вот что вам нужно знать для поддержания порядка:

- Записывайте имя, концепцию и значение Прикрытия каждой личности. Вам не нужно беспокоиться о подробностях их биографий.
- Атрибуты, Навыки, Специализации являются внутренними особенностями самого демона - они не меняются. В редких случаях меняется Размер персонажа - это меняет соответствующие Черты, зависящие от Размера.
- С Преимуществами все несколько сложнее. Преимущества, которые обозначают врожденные таланты или внутренние физические или ментальные особенности (Быстрые Рефлексы, **Неукротимый** (Indomitable)), доступны в любой личности. Преимущества, которые обозначают внешние физические особенности или социальные связи (Гигант, Контакты), привязаны к конкретному Прикрытию: они становятся доступны только когда вы активируете эту личность. Исключение составляют только те Социальные Преимущества, которые касаются тех, кто знает, что вы - демон. Они доступны всегда.
- Раны и большинство Состояний относятся к демону, а не к личности. Если он переключит личности, все имеющиеся Состояния и урон останутся, что может вызывать вопросы со стороны знакомых. Состояния, которые воздействуют только на конкретное Прикрытие - вроде **Дурной Славы** (Notoriety) - активны только в этом Прикрытии.
- Инфраструктура, поддерживающая личности демона, существует непрерывно, даже когда личности не используются.
- Все личности демона стареют в реальном времени, даже когда не используются. Однако, не считая старения, они пребывают в стазисе. Например, они не худеют от недостатка питания и не бледнеют от недостатка солнечного света.

Упрощенные Прикрытия

Если все вышеперечисленное кажется вам излишне утомительным, вы можете отслеживать только имя, концепцию и значение Прикрытия каждой

личности, а Преимущества считать доступными в любом Прикрытии. В таком случае, внешние Физические Преимущества, вроде Гиганта, будут оказывать свое воздействие даже на те Прикрытия, которые ими не обладают (это, примерно, то же самое, что и пять очков Силы персонажа, которые остаются с ним даже под Прикрытием девятилетнего мальчика). Что касается Социальных Преимуществ, считайте, что персонаж во время **простоя** (downtime) делает телефонные звонки и организывает встречи с Союзниками, Kontakтами и прочими, в которых просит их помочь его другим личностям... В качестве одолжения.

Новые Состояния

Ниже приведены Состояния, связанные с Прикрытием демона.

Подключенный

Вы угнали Прикрытие ангела, но вы все еще подключены к каналам связи Бога-Машины. Хорошая новость в том, что вам не нужно (да и не получится) морочить ангелов своим Прикрытием - они автоматически распознают в вас дружественного ангела. Плохая новость в том, что Бог-Машина постоянно отслеживает ваши перемещения. Каждый раз, когда вы получаете Состояние в результате компрометации, вы также получаете Состояние: Разоблачен.

Снятие: Либо выполните задание ангела (вы получаете данные о нем в результате угона), либо найдите Инфраструктуру, которая сможет отключить вас от Бога-Машины. Снятие этого Состояния дает вам Веху Прикрытия, применимую к этой личности.

Самозванец

Вы использовали Легенду, чтобы обманом сделать то, что считается естественным для личности вашего Прикрытия, и это оставило ощущение пустоты у вас внутри. Вы получаете накопительный штраф -1 при каждом применении Легенды, пока не снимите это Состояние.

Снятие: Приобретите очко в Преимуществе или Навыке, которые вы сфальсифицировали Легендой. Снятие этого Состояния дает вам Веху Прикрытия.

Разоблачен (Устойчивое)

Финита ля комедия. Бог-Машина раскрыл ваше Прикрытие. Может, он и не ведет на вас активную охоту, по крайней мере, *пока*, но вы больше не можете скрываться от него. Даже если у вас есть несколько личностей Прикрытия, он знает вашу частоту, и единственный способ уйти от погони - уничтожить скомпрометированное Прикрытие. Вы не можете морочить ангелов, культистов Бога-Машины и обладателей Преимущества Чувство Незримого (Бог-Машина).

Веха: Ангелы или Бог-Машина обнаруживают вас.

Снятие: Уничтожьте разоблаченную личность Прикрытия.

Предан (Устойчивое)

Вы привлекли слишком много внимания не тех людей, и кто-то, кому вы доверяли, не хочет, чтобы так и дальше продолжалось. Рассказчик выбирает

одного из неигровых персонажей, которого вы до этого считали союзником. Этот персонаж выдает вас Богу-Машине или его агентам в самое неподходящее время. Он может быть одним из новых знакомых, а, может, один ваш “союзник” все это время был двойным агентом. Предатель применяет правило “Снова-8” ко всем броскам против вас.

Веха: Предатель делает что-то, что причиняет вам неудобства, подвергает опасности или рушит ваши планы.

Снятие: Убейте предателя, убедите его перейти на вашу сторону или приобретите новую личность Прикрытия.

Преследуемый (Устойчивое)

Ваши действия выдали ваше присутствие Богу-Машине, и он отправил своих ангелов-ликвидаторов стереть вас с лица земли. Рассказчик выбирает либо одного великого ангела (Ранг 4-5), либо 3-5 младших ангелов (Ранг 2-3), либо 10-15 культистов. Эти противники знают, где вы находились, когда скомпрометировали Прикрытие, и как примерно выглядит ваша личность. Все, чего они хотят - выследить вас любой ценой и уничтожить.

Веха: Преследователи обнаруживают и нападают на вас.

Снятие: Убейте преследователей или уйдите от погони. Уход от погони может быть длительным соревновательным действием, но детали зависят от обстоятельств истории.

Под Подозрением

Бог-Машина или один из его агентов подозревает вас. Он не знает, являетесь ли вы ангелом-предателем, но он отметил вас в качестве возможной проблемы. Попытки заморочить агентов Бога-Машины получают штраф -3.

Снятие: Убедите агента Бога-Машины, что вы обычный человек, не прибегая к мороку.

Бойкотируемый (Blackballed)

Вы привлекли слишком много внимания, и вашим демоническим союзникам опасно даже просто находиться рядом с вами. Демоны в вашем присутствии получают штраф -2 на броски на компрометацию.

Снятие: Приобретите очко Прикрытия или убедите другого демона, будь то персонаж игрока или Рассказчика, помочь вам, несмотря на риск.

Под Наблюдением

За вами активно следят вражеские агенты. Пока что их приказ - просто наблюдать. В начале каждой главы Рассказчик бросает число дайсов равное (10 - значение вашего текущего Прикрытия). Успехи накапливаются в течение истории. Как только он наберет количество успехов, равное вашему текущему Прикрытию, вы снимаете это Состояние, но взамен получаете Состояние: Преследуемый.

Снятие: Позвольте Рассказчику набрать необходимое количество успехов, как описано выше, или найдите и обезвредьте вражеские средства наблюдения. Это Состояние не снимается в конце истории, но набранные успехи обнуляются.

Новые Преимущества

Помимо общедоступных (см. стр. 287), у демонов есть несколько дополнительных Преимуществ, связанных с их уникальной природой. Даже новоявленные демоны могут приобретать Преимущества, отражающие их связи в мире смертных, вроде Союзников, Контактов и Статуса - они просто будут обозначать наиболее устойчивые аспекты Прикрытия. Конечно, Преимущества могут также отображать связи с себе подобными, вроде Преимущества Профессионал (Программа). Также, не забывайте, что все демоны бесплатно получают Преимущество Эйдетическая Память. Ниже приведены Преимущества исключительно для персонажей-демонов. Смертные и другие сверхъестественные существа не могут приобретать их, и, даже если бы могли, вряд ли бы знали, что с ними делать.

Бункер (Bolthole) (* - ***+)**

Эффект: У персонажа есть убежище, в котором он может укрыться, когда ситуация накаляется. Бункер является частью Инфраструктуры, поддерживающей Прикрытие персонажа (хотя он может войти сюда в любом Прикрытии), что означает, что он находится в материальном мире не целиком. У него есть вход, привязанный к конкретному месту в реальном мире, но сам бункер находится за пределами трехмерного пространства. Бункеры не бывают ни просторными, ни роскошными, в лучшем случае это - тусклое полутемное место без окон размером с однокомнатную квартиру, в котором хватает места лишь для трех-четырех человек. Однако, они предназначены не для этого. Они предназначены для обеспечения безопасности и защищенности.

Все бункеры обладают следующими преимуществами:

Ограждение: Бункер огражден от ангелов (см. Ограждение, стр. 353).

Ограждение имеет бессрочную длительность, но может быть сломлено.

Стазис: В бункере не существует такого понятия, как время. Люди (включая демонов) внутри не стареют и не испытывают голода и жажды, поэтому, теоретически, могут пребывать в бункере бессрочно. Однако, это также ведет к тому, что раны и болезни не исцеляются без сверхъестественного вмешательства. Более того, изолирующее воздействие стазиса сказывается на разуме: персонаж-человек, который провел в бункере больше дней, чем его Решительность + Самообладание, должен сделать бросок на переломный момент со штрафом -2.

Незаметность: Бункер сложно заметить кому-то, кроме владельца. Любой бросок на поиск входа в бункер, будь то расследование, сверхъестественные силы или простое высматривание, получает штраф, равный количеству очков вашего персонажа в этом Преимуществе. Ваш персонаж может отменить этот штраф, просто сказав кому-нибудь, где находится вход, но, если кто-нибудь узнает местоположение бункера (от вас или добившись успеха, несмотря на штраф), он может рассказать о нем *кому угодно*.

Используйте очки в этом Преимуществе для приобретения дополнительных эффектов:

Арсенал (* - ***):** В бункере имеется арсенал обычного, но эффективного оружия. Один раз за главу, вы можете взять из бункера следующие вещи: одно оружие с уроном, равным количеству очков, вложенных в Арсенал, два оружия с уроном, равным (очки Арсенала -1), и практически неограниченное количество оружия с уроном (очки Арсенала -2) или меньше. Это могут быть разные виды оружия в разных главах.

Отсутствие Сумрака (*): В бункере не существует состояния Сумрака. Любая эфемерная сущность, проникающая внутрь, автоматически манифестируется. Этот эффект действует лишь внутри бункера (поэтому, например, они могут пробраться внутрь, даже если у бункера есть Люк).

Самоуничтожение (*): Последнее средство отчаянного демона: персонаж может пожертвовать бункером, теряя все очки этого Преимущества и нанося столько же летального урона всем, кто находится внутри. У выживших остается один ход, чтобы выбраться прежде, чем бункер вместе с ними исчезнет в глубинах пространства и времени. Персонажу необязательно находиться в бункере, чтобы запустить этот эффект. Вы можете перераспределить очки, потраченные на уничтоженный бункер (см. Неприкосновенность Преимуществ, стр. 287).

Привязка к Прикрытию ():** Бункер привязан к конкретной личности Прикрытия - когда ваш персонаж не использует эту личность, бункер не существует. Это не значит только отсутствие входа: весь бункер перестает существовать при смене Прикрытия. Когда персонаж снова переключается на соответствующую личность, бункер “перезапускается”: любые повреждения проходят, а все вещи (и живые существа), оставленные внутри, исчезают. Еще ни одному демону не удалось выяснить, куда они попадают, но некоторые используют эту особенность, чтобы избавляться от проблематичных личностей и улики.

Люк ():** До тех пор, пока персонаж находится внутри бункера, вход в него из материального мира не существует. Эфемерные сущности, которые знают, где находится вход, могут попытаться проникнуть внутрь, но даже снос стены, в которой он должен быть, не поможет физически проникнуть в бункер.

Доступность (Easy Access) (*)**: Потратив единицу Эфира, персонаж может превратить любую дверь во вход в бункер. Только одна дверь одновременно может быть входом, но это длится до тех пор, пока персонаж не назначит новую. Когда кто-либо покидает бункер, он всегда выходит через ту же дверь, через которую входил.

У вашего персонажа может быть несколько бункеров. Каждый приобретается, как отдельное Преимущество.

Профессионал (Программа)

Эффект: Ваш персонаж может снимать Состояние своей Программы дважды за главу. Вы не можете приобрести это Преимущество, если вы - один из Невостребованных. Если у вас есть Преимущество Несколько Программ, вы можете приобрести это Преимущество для каждой своей Программы.

Культисты (** - *****)

Эффект: Вы создали культ вокруг своей демонической личности (именно так, он не связан с вашими Прикрытиями). Культисты верят в вас и будут выполнять ваши приказы, но их преданность зависит от значения этого Преимущества.

Любой из культистов может заключить договор с демоном, но это не относится к данному Преимуществу. Если демон захочет заключить договор, игроку придется отыгрывать это с Рассказчиком как обычно.

За два очка в Преимуществе, культ верит, что вы говорите от имени демона, но не знает, что вы *и есть* демон. Любая демонстрация сил, кроме принятия демонического облика, воспринимается как “дар нашего общего господина”. Один раз за историю, культисты могут оказать помощь, равную Союзникам 3, Ресурсам 3 или Персоналу 3. Они не возьмутся за задания, которые заставили бы относительно нормального человека пережить переломный момент (на усмотрение Рассказчика). Если от них потребуют, они выдадут демона властям, как обычным (ФБР), так и сверхъестественным (могущественный ангел).

За три очка, культ знает, что персонаж - демон, но считает его слугой более могущественной силы (зла или добра, в зависимости от того, как демон себя преподносит). Культисты готовы выполнять задания, которые считаются незаконными или несут риск переломного момента, но не станут причинять вред, похищать или убивать людей. Помимо двухочковых услуг, культ может оказывать помощь демону в форме транспортировки предметов, вандализма, предоставления водителей, медикаментов и даже специалистов (кто сказал, что доктор не может быть культистом?). Один раз за главу, персонаж может обратиться к культу за знаниями, получая +3 к броску, в котором последний может оказать помощь. В большинстве случаев культ не выдаст демона человеческим властям, но постоянные задержания за незаконную деятельность могут в итоге сломить культиста (а его показания также могут привести к повреждению Прикрытия).

За четыре очка, культ видит в демоне могущественного представителя Ада. Ни один культист не совершит самоубийства по его приказу, но убийство, вооруженное нападение и похищение - вполне, в дополнение ко всем возможностям предыдущих уровней этого Преимущества. Демон может поручать культистам любую грязную работу, и они не сломаются под допросом любых человеческих властей.

Наконец, за пять очков, Преимущество подразумевает культ, в котором некоторые члены являются стигматиками или обладают Сверхъестественными Преимуществами. Демон может обращаться к ним, чтобы воспользоваться их талантами. Культисты прекрасно понимают, что представляет собой демон и знают, что Бог-Машина - враг (в зависимости от Программы демона). Если персонаж пожелает заключить договор души с культистом, то ему понадобится отыгрывать это как обычно, но, скорее всего, член культа посчитает это честью.

Несколько Программ ()**

Эффект: У вашего персонажа сложная натура - он разделяет мировоззрения сразу двух Программ. Более того, он получает оба Состояния Программы.

Взломанная Инфраструктура (* - *)**

Эффект: Ваш персонаж взломал небольшую Инфраструктуру Бога-Машины, отвязав ее от более крупной структуры и взяв под контроль. Для чего бы она не использовалась, теперь она может только производить Эфир. Это напоминает использование электрогенератора ради воды, которую он выделяет.

В начале каждой главы, ваша Взломанная Инфраструктура производит единицу Эфира за каждое очко в Преимуществе. Чтобы собрать Эфир, персонаж должен посетить Инфраструктуру. Если он не может этого сделать, она будет накапливать Эфир до десяти пунктов. Любые излишки будут теряться навсегда.

Количество производимого Эфира не влияет на размер Взломанной Инфраструктуры, но чем больше она его производит, тем более странной она выглядит - светящиеся стоки, необычные электрические разряды и т.д. Людям так же сложно ее заметить, как и любую другую, но другие демоны могут присвоить себе производимый Эфир, если обнаружат ее.

У Взломанной Инфраструктуры всегда есть чека. Вы должны решить, что это и где находится. Если этот предмет будет уничтожен, Инфраструктура прекратит работать и производить Эфир. Если это случится, вы сможете перераспределить очки этого Преимущества (см. Неприкосновенность Преимуществ, стр. 287).

Ужасающий Облик (* - **, Стиль)**

Эффект: Демонический облик вашего персонажа исключительно силен и гибок. См. стр. 196 за подробностями создания демонического облика.

Телесная Модификация (*): Ваш демонический облик получает одну дополнительную Модификацию.

Технологическая Продвинутость ():** Ваш демонический облик получает одну дополнительную Технологию.

Реактивный Импульс (*):** Ваш демонический облик получает один дополнительный Импульс.

Сдвоенные Процессоры (**):** Ваш демонический облик получает один дополнительный Процесс.

Гибкая Трансформация (*)

Эффект: Частичная трансформация (см. Частичная Трансформация, стр. 196) стоит единицу Эфира за *две* проявленные способности облика. Вы не обязаны проявлять обе, если не хотите.

Столкновение Воли

Иногда случается, что две сверхъестественные силы открыто противостоят друг другу. Обычных правил действия этих сил может оказаться

недостаточно для решения ситуация, как, например, когда два демона пытаются применить **Одержимость** (Possession) к одному человеку или когда вампир пытается применить искажающую память силу к человеку, на которого до этого была применена Лазейка Меня Там Не Было.

Между задействованными сверхъестественными эффектами начинается соревновательное действие, в котором запасы дайсов определяются совокупностью Сопротивляемости Сверхъестественному инициаторов (в случае демонов это Примум) и значения используемой силы *или* управляющего Атрибута (как в случае Лазеек и Махинаций, у которых нет своего значения в очках). Если это приведет к ничьей, действие повторяется до тех пор, пока один игрок не наберет больше успехов, чем все остальные. Эффект персонажа этого игрока выигрывает и действует как обычно, эффекты всех остальных - нет. Победа одной силы в столкновении не приводит к немедленной отмене всех остальных, кроме случаев, когда только одна сила может произвести эффект (например, при соревновательном доминировании).

Персонажи могут потратить пункт Силы Воли для улучшения соревновательного броска, но только если они физически присутствуют на месте и осознают, что происходит столкновение сил. Силы, обладающие особо долгой длительностью, более устойчивы в столкновении. Силы, длящиеся сутки, добавляют один дайс к броску столкновения, длящиеся неделю - два дайса, длящиеся месяц - три, а эффекты длительностью в один год и больше - четыре.

Пример: Возьмем для примера ситуацию, указанную выше, когда вампир пытается прочитать или изменить память человека, к которому до этого применили Лазейку Меня Там Не Было. Игрок вампира бросает Силу Крови (Сопротивляемость Сверхъестественному вампиров) + значение используемой силы (в данном случае, три). Игрок демона бросает Примум + Манипулирование (Атрибут, отвечающий за Меня Там Не Было). У Меня Там Не Было нет конкретной длительности (будучи примененным, эффект не спадает), поэтому игрок демона добавляет четыре дайса к броску. Если игрок вампира наберет больше успехов, то вампир преодолеет действие Лазейки и успешно прочитает воспоминания жертвы (тем самым, возможно, восстановив ее память о демоне). Если выиграет игрок демона, то Лазейка устоит, и вампир не сможет прочитать настоящую память жертвы.

Лазейки и Махинации

До Падения демоны были наделены великой духовной мощью, даруемой Богом-Машиной. Однако, все, чем он может наделить, опирается на существующие законы и метафизические процессы мира. Если ангела может летать, то лишь потому, что когда-то Бог-Машина встроил в реальность соответствующий закон. В течение эонов эти законы становились все сложнее и сложнее, и теперь ни одна живая душа даже не может себе представить такую сложность. Тайные правила и заповеди сливаются воедино в необычных средоточиях, позволяя мистическим энергиям перемешиваться и накапливаться. Разные сверхъестественные силы пользуются этими законами,

зачастую, не зная о причастности Бога-Машины (или даже его существовании).

Когда демон падает, он теряет свое интуитивное понимание законов Бога-Машины. Он больше не может прибегать к Нуминам и должен найти другой способ оказывать сверхъестественное воздействие (это одна из причин, по которой демоны используют Эфир вместо Эссенции). Однако, все, что он *может* применить, опирается на уже существующие мистические процессы и законы, которые он помнит с ангельских времен. Применяя эти знания, он, по сути, использует “черные ходы” реальности и незаметно манипулирует ею. Ангелу это помогает выполнить задание. Демону это помогает добиваться целей его Программы. Эти воспоминания называются *Лазейками* и *Махинациями*.

Лазейки

Лазейка - это правило или естественный закон, выгравированные в самых основах мира, которыми демон может воспользоваться для получения определенных эффектов. Если проводить аналогии с обычной жизнью, представьте себе ребенка, который знает о незакрепленной доске в заборе соседа. Он может отодвинуть доску и срезать свой путь по кварталу, пройдя по соседскому двору. Любой *может* так сделать при условии, что он знает то же, что и ребенок (в данном случае, о том, что одна доска незакреплена) и может пролезть в образуемую щель.

Примерно так работают и Лазейки. Любой демон может выучить любую Лазейку. Ему достаточно помнить основы конкретных процессов. Все ангелы Бога-Машины знают об этих механизмах, но используют их по-разному. Ангелам не нужно предпринимать сознательных усилий для использования Лазеек, они применяют их как часть задания. Возвращаясь к примеру с незакрепленной доской в заборе, представьте себе собаку или кошку, которые просто отводят мордой доску в сторону, чтобы пройти. Животное не воспринимает забор, как преграду, а незакрепленную доску - как аномалию, все, что оно знает - это то, что так здесь можно пройти. Когда демон падает, он теряет это инстинктивное, подсознательное понимание мира и должен заново выучить эти сверхъестественные секреты. И когда ему это удастся, он получает возможность применять определенные Лазейки.

Лазейки - не заклинания. Для их применения не нужны никакие ритуалы, жертвоприношения или даже особые знания и умения. Демон может сравнить воспоминание Лазейки с тем, как жертва инсульта повторно учится ходить или ездить на велосипеде. Нервные пути и моторная память никуда не делась, нужно просто упражняться, чтобы тело восстановило свои функции. Возможности ангела зависят от задания. Обычно вопрос применения мистических процессов без прямого приказа не стоит, потому что большинство ангелов прямолинейно выполняют задание и, опять же, потому что они не задумываются об этих процессах. К слову, ангел, который *все-таки* начал задумываться об этом - осмысливать структуру реальности вместо того, чтобы просто пользоваться ею - скорее всего, близок к Падению. И когда он

падет, он обнаружит, что определенные виды Лазеек проще вспоминать, чем прочие, в зависимости от Воплощения.

Правила

Лазейки делятся на четыре категории, примерно соответствующих ответвлениям *musica universalis*, так же известной, как “музыка сфер”. Эта средневековая концепция описывает движения небесных тел в космосе. Упоминаемая в ней музыка не относится к обычной музыке, которую можно услышать, а, скорее, подразумевает математические или философские представления об этих движениях. Поэтому, в данном случае “музыка” - это неосознаваемые закономерности, которым подчиняется космос. Некоторые демоны с тягой к средневековой или классической философии называют мистические процессы Бога-Машины “музыкой сфер”.

У Лазеек есть два основных способа действия. Они работают буквально или на концептуальном уровне. Так, одна Мирская Лазейка может сделать демона незаметным (буквальное применение), а другая позволит ему переключить внимание собеседников с определенной темы (концептуальное применение).

Лазейки разбиваются на следующие четыре категории:

- **Мирские:** Эти Лазейки помогают демону сохранять незаметность и анонимность. Говоря о концепциях, они работают с идеями *сокрытия, замутнения и забывания*. Проводникам они даются легче, чем остальным.
- **Инструментальные:** Эти Лазейки позволяют демону влиять на материальные предметы и механизмы. Говоря о концепциях, они работают с *расчетом времени, точностью и практическим применением*. Хранителям они даются легче, чем остальным.
- **Голосовые:** Демоны применяют эти Лазейки для того, чтобы влиять на людей и других разумных существ. Говоря о концепциях, они работают с *общением, раскрытием и осознанием*. Посланникам они даются легче, чем остальным.
- **Какофонические:** Лазейки хаоса, насилия и разлада. Концепции, с которыми они работают - это *разрушение, обновление и энтропия*. Очевидно, что Разрушители специализируются на этих Лазейках.

Правила Создания: Лазейки

Вы можете придумывать и свои Лазейки! Примеры, описанные далее в разделе, прекрасно демонстрируют уровень силы и влияния Лазеек на мир, а также то, как они работают на буквальном и концептуальном уровнях.

Придумывая свои собственные, воспользуйтесь нашими советами:

- **Отсутствие цены:** Лазейки не требуют никаких трат. Ни пунктов Силы Воли, ни Эфира.
- **Быстродействие:** Лазейки всегда считаются либо рефлексивным, либо мгновенным действием, и никогда - длительным.
- **Запас дайсов:** Так как они опираются на точное манипулирование естественными или сверхъестественными законами, то Лазейки

всегда используют Атрибут Аккуратности (Ловкость, Сообразительность или Манипулирование) в сочетании с Навыком (любым). Штрафы за отсутствие Навыка *не* применяются.

- **Повторные попытки:** В большинстве случаев, если игрок терпит неудачу в броске Лазейки, он может попробовать снова с накопительным штрафом -1 за каждую последующую попытку. Этот штраф не применяется к ситуациям, которые достаточно непредсказуемы, чтобы меняться каждую секунду (вроде боя).
- **Повреждение Прикрытия:** Лазейки обычно безвредны для Прикрытия - сверхъестественная природа их действия не очевидна. Однако, некоторые Лазейки, особенно те, которые напрямую черпают силу из творений Бога-Машины (например, Голос Машины), могут привести к броску на компрометацию. Зачастую, полный провал тоже.

Сопротивление Лазейкам

В описании большинства Лазеек указана черта, которая отнимает дайсы из броска, некоторые Лазейки считаются соревновательным действием (само собой, к Лазейкам, не имеющим конкретной цели, черты сопротивления не применяются). Однако, эти черты сопротивления *необязательны*. Решение об их применении остается за Рассказчиком, и оно должно быть основано на сложности действия, обстоятельствах и особенностях цели.

Например, сеть демонов проникает в госпиталь, чтобы найти женщину, удерживаемую в психиатрическом отделении. Один из них решает применить Лазейку Уполномоченное Лицо (стр. 140), чтобы пройти мимо сестры у входа в отделение. Запас дайсов для броска составляют Манипулирование + Запугивание - Интеллект. Рассказчик должен решить, нужно ли вычитать Интеллект сестры из броска игрока.

Принимая решение, Рассказчик учитывает:

- **Насколько важен успех броска?** Персонажам нужно попасть в отделение, но у них есть несколько других способов это сделать в случае, если этот не сработает. Если бы им было жизненно необходимо попасть внутрь *прямо сейчас*, Рассказчику следовало бы отменить бросок вообще и сказать, что Лазейка игрока сработала.
- **Кто является целью?** В частности, насколько важным персонажем является цель? Она еще появится позднее? Отвел ли ей Рассказчик какую-то особую роль? Есть ли у нее особая причина подозревать персонажей?
- **Выиграет ли сцена от увеличения возможности неудачи?** Неудача Лазейки может стать откровением. Также, игрок может решить превратить ее в полный провал, что, в целом, куда интереснее *и* дает ему Веху. С другой стороны, если Веха - далеко не единственный способ сделать сцену интереснее, то можете не утруждать себя применением сопротивления.
- **Насколько сильно черта сопротивления урежет шансы персонажа?** Бросок Лазейки представляет собой совокупность

Атрибута и Навыка. Это значит, что у начинающего персонажа может быть от двух до десяти дайсов в броске. Если вычесть из него Атрибут сопротивления среднего человека (два дайса), то персонаж с шестью дайсами не особо пострадает, а тот, у кого всего четыре дайса, будет вынужден потратить пункт Силы Воли или предпринять действительно рискованный бросок. *Если от этого риска ситуация становится интереснее*, применяйте черту сопротивления. Если нет, игнорируйте ее.

В данном случае, Рассказчик решает, что сестра не является значительным персонажем и не будет оказывать дальнейшего влияния на хронику. Запас дайсов персонажа равен семи, а, значит, модификатор не сильно ударит по его шансам на успех. Впрочем, Рассказчик больше заинтересован в том, чтобы переместить сцену в психиатрическое отделение (где ангел устроил засаду), поэтому он позволяет игроку делать бросок без модификатора.

Суть всего этого не в том, чтобы бездумно следовать идеям “баланса” и “реализма”. Оценивайте каждое действие с точки зрения истории. Не беспокойтесь о том, что вы не “наравне” с персонажами Рассказчика, они - не самое главное. Вызовы, с которыми сталкиваются персонажи игроков - вот что должно быть серьезным. Если охранник или культист являются всего лишь напоминанием о серьезности ситуации, не беспокойтесь об их характеристиках. Грубо говоря, если Джейсон Борн или Джеймс Бонд одним ударом или выстрелом справились бы с персонажем, не применяйте черту сопротивления.

И наоборот, персонажи, у которых есть имя, важная роль в истории, определенные черты или сверхъестественное происхождение *всегда* должны применять черту сопротивления. Если вражеский демон применит Лазейку к демону игрока, его бросок должен иметь штрафы или быть соревновательным. *Или*, если срабатывание этой силы очень важно для сюжета, вы можете предложить игроку Веху за отказ от броска.

Также, учитывайте, что такое сопротивление. “Сопротивление” такой силе, как Подслушивание (стр. 149), может выражаться в том, что человек или группа, являющиеся целью, заметят демона. Но действие силы заключается в том, что демон считывает язык тела и движения губ, а не буквально подслушивает разговор. Так уместна ли вообще черта сопротивления? Подслушивание такую не подразумевает, но, если вам, как Рассказчику, кажется, что цели вполне могут заметить демона *и история станет от этого интереснее*, они могут сделать бросок Восприятия. В случае успеха, они замечают демона и, возможно, как-то понимают, что за ними шпионят. Такой подход прекрасно работает практически в любой ситуации и подчеркивает тему техногностического шпионажа игры **Демон**: ты можешь понять, что за тобой следят, но ты не сможешь гарантированно этому воспрепятствовать.

Какофонические Лазейки

Разрушители - ангелы, созданные для того, чтобы убивать, сносить и ломать, - прекрасно знают, что ломать - не строить. Впрочем, это не значит, что

разрушение не требует умения, особенно, когда сопутствующего ущерба требуется избежать. Какофонические Лазейки позволяют творить избирательное, целевое разрушение. Демон тщательно выбирает свою цель, а затем вносит хаос, меняя переменные в фоновых уравнениях реальности достаточно, чтобы нарушить равновесие... Или сеять разрушение с хирургической точностью.

На концептуальном уровне Какофонические Лазейки позволяют демону “разрушать” идеи, приводя к сомнениям или бездействию перед лицом кризиса. Они могут менять энтропию, чтобы уменьшить или увеличить хаотичность ситуации. И, хотя не всем Разрушителям это нравится, разрушение является частью цикла, ведущего к обновлению. Поэтому Какофонические Лазейки также связаны с этим обновлением, чем могут воспользоваться изучающие их демоны.

Эффект Свидетеля

Эффект свидетеля - это психологическое явление, суть которого в том, что чем больше людей станут свидетелями события, тем меньше вероятность того, что кто-то из них вмешается. Причины такого поведения могут быть разными, но демон может воспользоваться этой тенденцией, чтобы беспрепятственно напасть на цель на виду у группы людей и сбежать.

Однако, эта Лазейка не работает на группы людей, которые знают друг друга - демон не может рассчитывать на то, чтобы без последствий ударить ножом полицейского в баре копов.

Эффект Свидетеля проще применять на толпу. Если менее десяти человек становятся свидетелями действий демона, бросок получает штраф -2.

Запас дайсов: Манипулирование + Запугивание.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Действия демона приводят в ярость всех, кто находится в непосредственной видимости, и они бросаются его остановить. Если у него нет другого способа выбраться из толпы, его, скорее всего, схватят.

Неудача: Лазейка не оказывает никакого воздействия. Демон по-прежнему может беспрепятственно уйти, если Рассказчик решит, что никто не вмешивается. В любом случае, люди запомнят демона и то, что он сделал.

Успех: Демон нападает на цель и применяет эту Лазейку. Люди вокруг могут встать и смотреть, отвернуться или даже убежать, но они не будут мешаться под ногами или пытаться остановить его. Если ему удастся покинуть их поле зрения в течение следующей минуты, они также не запомнят его примет.

Исключительный успех: Демон совершает нападение и спокойно уходит. Свидетели либо не замечают его, либо слишком напуганы, чтобы что-то сделать. Через пару минут после события свидетели уже не смогут прийти к единому мнению по поводу роста, цвета кожи или даже пола демона.

Причина и Следствие

Большинство людей хотя бы бегло знакомы с так называемым “эффектом бабочки”. Согласно этому эффекту, каждое событие, каким бы

незначительным оно ни было, оказывает на мир влияние, которое невозможно оценить, предсказать или повторить. Демон с правильными знаниями может воплотить этот принцип в жизнь, предприняв действие, которое приведет к совершенно неожиданному (для всех, кроме демона) результату.

Эта сила, как и некоторые другие, влияющие на вероятности и причинную связь, сама по себе угроза Прикрытию. Демон, применяющий ее, должен быть осторожен.

Запас дайсов: Сообразительность + [любой Навык; см. ниже].

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Сразу же после применения ничего не происходит. Демон запустил цепь событий, которые он не может предсказать или предотвратить, и которые приведут к серьезным проблемам в будущем. С точки зрения правил, Рассказчик получает запас дайсов, равный тому, что игрок применил для этой Лазейки, который он может использовать для нападения или действия против персонажа, когда захочет. Однако, демон может принудительно обрушить на себя дамоклов меч, применив эту Лазейку снова. Если он это сделает, то она потерпит неудачу, а Рассказчик должен будет немедленно разрешить образовавшийся конфликт причинных связей, используя отведенный ему запас дайсов.

Неудача: Лазейка не оказывает никакого воздействия. Игрок должен немедленно сделать бросок на компрометацию (с модификатором +1).

Успех: Игрок описывает, что демон делает, и чего он хочет достичь. Эти два действия могут не иметь ничего общего. Затем игрок делает бросок Лазейки, используя наиболее подходящий Навык для совершаемого действия. Успехи применяются к действию, которого демон хочет достичь. Оба действия должны быть мгновенными - демон не может использовать Причину и Следствие для совершения длительных действий. Демон должен иметь возможность наблюдать, как разворачиваются события Причины и Следствия (именно так, эффекты Лазейки работают только в поле зрения демона). Например, демон хочет украсть чей-то бумажник, но не силен в воровстве (нет очков в Краже). Он использует Лазейку Причина и Следствие, и игрок описывает первое действие как беседу о политике с людьми на автобусной остановке. Игрок делает бросок Сообразительность + Политика и получает четыре успеха. Человек, проходящий мимо остановки, слышит разговор, отвлекается, спотыкается о неровность в асфальте и падает. Его бумажник выпадает из кармана пиджака, и демон, как ни в чем не бывало, подбирает его.

Исключительный успех: То же, что и выше, плюс все преимущества, которые обычно вытекают из исключительного успеха в действии, которое ставится целью.

Воспламенение

Все может гореть, но не все может гореть с легкостью. В отличие от боевиков, в реальной жизни крайне маловероятно, что шальная пуля станет причиной

взрыва автомобиля. Однако, взрываемость или воспламеняемость предмета имеет известное значение, а, значит, демон с соответствующими знаниями может изменить его, повысив вероятность того, что предмет загорится или взорвется.

Запас дайсов: Сообразительность + Наука.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Целевой предмет немедленно загорается. Если в этот момент демон держал или касался его, то он немедленно получает урон 2Л и может сам загореться, в зависимости от его близости к предмету и габаритов предмета.

Неудача: Воспламеняемость предмета не меняется. Демон может предпринять повторную попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку в отношении этого предмета.

Успех: Воспламеняемость или взрываемость предмета повышаются. Чтобы менять взрываемость цели, она должна изначально обладать возможностью взорваться (например, автомобиль может взорваться, а деревянный стул - нет). В любом случае, предмет вспыхнет пламенем или взорвется при малейшей провокации - обычно, достаточно брошенной спички.

Исключительный успех: Демон может сознательно управлять воспламеняемостью или взрываемостью предмета, что позволяет ему запустить разрушение, просто подумав об этом.

Торжество Хладнокровия (Cool Heads Prevail)

Лучший способ выжить в бою - не начинать его. С помощью этой Лазейки демон может "понизить градус" хаоса и разрушения, из-за чего пропадает желание целей сражаться. Она не заставляет их лучше друг к другу относиться, но зато уменьшает вероятность смертоубийства.

Запас дайсов: Манипулирование + Эмпатия - значение самого высокого Самообладания среди присутствующих.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Цели немедленно вступают в бой по обычным правилам. Если бой уже идет, то участвующие становятся **Кровожадными** (Go for Blood) (стр. 317).

Неудача: Лазейка не оказывает никакого воздействия. Если бой уже идет, он продолжается как обычно.

Успех: Участвующие успокаиваются и теряют желание к физическому насилию. Крики и угрозы могут продолжаться, но никто из тех, кто находится под влиянием Лазейки, не нанесет первого удара. Если бой уже идет, все участвующие сдаются (стр. 317; участвующие должны тратить пункт Силы Воли на каждое насильственное действие).

Исключительный успех: То же, что и выше, плюс персонажи становятся восприимчивыми к предложениям по разрешению их конфликта. Если демон

захочет выступить в роли посредника, то он получает +2 к Социальным броскам, касающимся умиротворения сторон в этой сцене.

Оглушение

Демон, понимая “какофонию” буквально, создает устойчивый звон в ушах цели, из-за чего она перестает слышать что-либо еще. Эти звуки слышны только цели - медицинское обследование жертвы во время действия силы не выявит никаких физических проблем в органах слуха.

Запас дайсов: Манипулирование + Медицина - Выносливость.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Сам демон начинает слышать шум. До конца сцены он получает Состояние: Глухой или **Сдвиг: Глухой** (Deafened Tilt), в зависимости от обстоятельств.

Неудача: Лазейка не оказывает никакого воздействия. Демон может предпринять повторную попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку в течение сцены.

Успех: Цель получает Состояние: Глухой или Сдвиг: Глухой, в зависимости от обстоятельств. Эффект длится до конца сцены, если только демон не захочет снять его раньше.

Исключительный успех: Демон может применить Состояние: Глухой или Сдвиг: Глухой ко всем, кто находится в зоне слышимости на момент применения Лазейки. Эффект длится до конца сцены, если только демон не захочет снять его раньше.

Яблоко Раздора (Devil's Advocate)

Эта Лазейка позволяет демону создавать разногласия даже там, где стороны в обычных условиях пришли бы к взаимопониманию. Хотя Яблоко Раздора обычно используется, как отвлекающий маневр, демоны, хорошо знающие реверсивную психологию, могут творить с его помощью настоящие чудеса. Например, если такого демона остановит сотрудник автоинспекции, он может признать свое нарушение и сказать, что ему полагается штраф, затем применить эту силу, чтобы полицейский с ним не согласился.

Эта Лазейка работает только на персонажей в непосредственной близости, ее нельзя применять по сети или по телефону.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман - значение самой высокой Решительности среди присутствующих.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Цель продолжает настаивать на своем, но теперь куда более неистово и жестко. Продолжая описанный выше пример, офицер хотел просто выписать демону штраф, а теперь он хочет задержать его и обыскать автомобиль.

Неудача: Лазейка не оказывает никакого воздействия.

Успех: Цель не соглашается с последней озвученной позицией, даже если в обычных условиях эту позицию принимает. Она может считать, что делает это

“из духа противоречия” или чтобы “испытать позицию на прочность”, но, при этом, она будет чувствовать, что просто обязана как-то выразить свое несогласие.

Последствия целиком зависят от обстоятельств. Вряд ли родительское собрание по поводу состава меню школьной столовой закончится потасовкой, но в баре, где все смотрят футбольный матч, это вполне реальная возможность. Демоны могут и зачастую подготавливают условия для успешного применения этой Лазейки, провоцируя людей на споры, чтобы затем применить Яблоко Раздора ради нужного им заявления или для развязывания драки.

Исключительный успех: Персонаж может контролировать, насколько силен протест цели. Он может решить, что цель просто поворчит по поводу конкретного аспекта заявленной позиции или что она испытает такое сильное отвращение, что встанет и покинет помещение. Демон не может заставить цель развязать драку, если только Рассказчик не решит, что это возможно в контексте данной ситуации.

Промедление (Hesitation)

В критической ситуации секунда промедления может дорогого стоить.

Используя эту Лазейку, демон вызывает мимолетные сомнения или страх в разуме цели, заставляя ее мешкать. К тому времени, как она возьмет себя в руки, бой может быть уже проигран.

Эту Лазейку можно применить лишь до того, как цель и демон предпримут свое первое действие. Поэтому, Промедление можно применить на несколько целей, если инициатива на стороне демона.

Пример: *Группа из трех враждебных человек противостоит демону. Все делают бросок инициативы; по результатам броска инициатива демона равна 10, а у его противников - 11, 9 и 5. Он не может применить Промедление к противнику с инициативой 11 (так как он начнет действовать раньше демона), но он может использовать эту Лазейку на остальных двух, прежде, чем сам начнет действовать.*

Промедление нельзя применить в бою после первого раунда.

Запас дайсов: Манипулирование + Запугивание - Решительность.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Демон мешкает, пропуская свой первый ход в бою *или* цели действуют решительно, получая модификатор +2 к своему первому действию (по выбору игрока).

Неудача: Лазейка не воздействует на цель. В том же бою, демон может применить Промедление против других приемлимых целей.

Успех: Прежде, чем действовать, цель немного мешкает. Демон может изменить значение инициативы цели на любое более позднее. Демон не может заставить цель пропустить действие (то есть, ее инициативу нельзя опустить ниже 1).

Исключительный успех: То же, что и выше, за исключением того, что демон *может* заставить цель пропустить свое действие на первом ходу боя. Демон выбирает значение инициативы цели на следующий ход.

Цыц (Hush)

Умелый Разрушитель может убить или обезвредить цель без единого звука как с ее, так и со своей стороны. Демон наносит удар по горлу или в солнечное сплетение, чтобы обеспечить безмолвие жертвы, затем продолжает нападение. Эта Лазейка не заглушает звуки оружия, как огнестрельного, так и всех прочих видов, поэтому если намеченная жертва сумеет применить оружие для защиты, эффект прекратится. Однако, пока этого не произойдет, от противников не будет исходить ни звука, не считая приглушенных ударов тел о твердые поверхности. Демон может избить человека до смерти на кухне так, что люди в столовой ничего не заметят, при условии, что он сделает это быстро.

Запас дайсов: Ловкость + Рукопашный бой - Защита.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Первый удар персонажа производит громкий, резкий, высокочастотный звук. Помимо того, что он встревожил всех вокруг, демон также рискует повредить Прикрытие. Игрок должен немедленно сделать бросок на компрометацию с модификатором +1.

Неудача: Лазейка не оказывает никакого воздействия, и уровень шума в бою не меняется.

Успех: Бой проходит бесшумно в течение количества раундов, равного числу набранных успехов *или* пока один из противников не применит оружие, в зависимости от того, что произойдет раньше. Даже случайный шум (например, когда один противник бьет другого об стену) производит лишь заглушенные звуки. Обратите внимание на то, что, чтобы применить оружие, один из участников боя должен сделать соответствующий бросок (на удар Холодным оружием или выстрел из Огнестрельного оружия). Просто держать его в руках не достаточно для того, чтобы прекратить эффект Цыц.

Исключительный успех: Демон может нанести удар без штрафа по горлу противника. В случае успеха, помимо получения 0Л урона жертва также получает Состояние: Немой (стр. 310) до конца боя.

Просто Царапина

Стойкость человеческого тела удивительно. Например, падение зачастую приводит ко множеству переломов, но, при этом, известны случаи, когда люди падали с огромной высоты и получали лишь незначительные травмы. Пулевое ранение может привести к мгновенной смерти, а может оказаться лишь царапиной. С помощью этой Лазейки, демон может предотвратить серьезный урон от одной атаки или источника.

Запас дайсов: Сообразительность + Медицина.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Не только цель получает полный урон от атаки, но и сам демон. Этот урон медленно проявляется в течение нескольких последующих часов со скоростью один уровень в час.

Неудача: Цель получает урон как обычно.

Успех: Демон применяет эту Лазейку к цели после того, как атака или вредоносная ситуация заявлены, но до того, как атакующий сделает бросок или Рассказчик определит количество повреждений (в случае естественных источников урона, вроде падения). В случае успеха урон уменьшается до 1 (цель получает незначительную травму или пару синяков). Демон может использовать эту Лазейку несколько раз за сцену, но каждое последующее применение получает накопительный штраф -1, независимо от успешности бросков.

Исключительный успех: Цель не получает урона вообще. Дальнейшие применения Лазейки к цели в течение этой же сцены не получают штрафов.

Вырубающий Удар

В отличие от кино, в реальной жизни “вырубить” человека означает нанести серьезную травму, зачастую с сотрясением мозга. Если таких повреждений не наносится, значит, сильный удар в голову будет просто болезненным. Но демоны действуют по другим законам. Используя эту Лазейку, демон может одним ударом лишить цель сознания и назначить, когда она очнется.

Запас дайсов: Ловкость + Рукопашный бой - Защита.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Удар не попадает в цель. Если цель нанесет удар кулаком или ногой демону, то он сам станет жертвой своей Лазейки. Рассказчик определяет, когда демон очнется.

Неудача: Удар не попадает в цель. Дальнейшие попытки применения этой Лазейки в течение сцены получают накопительный штраф -1 до максимума -5.

Успех: Демон проводит рукопашную атаку по цели (удары ногами тоже работают). Демон не наносит повреждений Здоровью, но жертва теряет сознание на определенное время или пока не будут выполнены определенные условия. Например, демон может решить, что цель будет без сознания “в течение часа” или “пока я не покину это здание”. Однако, жертву можно привести в чувство преждевременно, если кто-нибудь предпримет хотя бы поверхностную попытку сделать это.

Конечно, демон может убить цель, пока она лежит без сознания. Но это *всегда* считается угрозой Прикрытию (компрометация с модификатором -3).

Исключительный успех: То же, что и выше, но, чтобы привести жертву в чувство, нужно сделать бросок Внутренность + Медицина.

Орел или Решка? (Left or Right?)

В классическом мысленном эксперименте с котом Шредингера две взаимоисключающие вероятности сосуществуют в одной реальности. Конечно, ангелы Бога-Машины часто сталкиваются с этой проблемой множественных реальностей, но демоны, выбрав одно существование потенциальному

множеству других, лучше решают такие задачи. С помощью этой Лазейки демон может предопределить исход события, имеющего два возможных результата, даже если сам он никак не может на это событие повлиять. Классический пример - это бросок монетки, но демон также может выбирать, посмотрит ли человек направо или налево, войдя в комнату, включен или выключен ли свет в помещении, которое демон не видит и стоит ли пистолет на предохранителе.

Запас дайсов: Манипулирование + Наука.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон продолжает пребывать в неведении относительно исхода события. Помимо этого, он рискует повредить Прикрытие (бросок на компрометацию с модификатором +2).

Неудача: Ничего не выходит, и демон не может повторно применять эту Лазейку к этому конкретному событию.

Успех: Демон выбирает исход целевого события. Помните, что эта Лазейка применима только к выбору из двух вероятностей. Демон не может применить ее к броску игровых костей, потому что у двух шестигранных кубиков куда больше двух возможных результатов. Заметьте, также, что результаты должны быть четкими - в случае с игральными костями, “выиграть” или “проиграть” неприемлемы, потому что эти термины имеют и другое значение, помимо выбора одного из двух. Однако, демон может решить, будут ли результаты броска четными или нечетными.

Исключительный успех: Демон получает чуть больше влияния на ситуацию, чем просто выбор одного из двух, но только, если это соответствует контексту изначального события. Например, демон получает возможность выбрать конкретное значение брошенных игровых костей (обратите внимание, что это все равно не выбор между победой и поражением, а, скорее, более абстрактный выбор из двух результатов - “выпадет ли на костях семерка или нет”). Рассказчику нужно следить, чтобы этой силой не злоупотребляли, и хорошим методом будет напоминание игроку, что заигрывание с судьбой и вероятностями опасно для Прикрытия.

Счастливая Случайность (Lucky Break)

Даже самый тщательно продуманный план не может учесть капризы случайностей. Мышь перегрызает провод в системе безопасности, удар молнии выводит из строя линию электропередач, убийца в ожидании жертвы решает купить сендвич в магазине, из-за чего упаскает, как она садится на корабль - все эти события невозможно предсказать, и мало у кого есть необходимые средства, чтобы вложить их в дополнительную защиту от этого. Однако, демон может намеренно вызывать такие “счастливые случайности”. Но он должен быть осторожен, потому что судьба изменчива, и тот, кто слишком сильно полагается на манипулирование ею, рано или поздно повредит свое Прикрытие.

Запас дайсов: Манипулирование + Оккультизм.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Игрок немедленно делает бросок на компрометацию с модификатором -3. Демон может избежать этого броска, позволив весам судьбы самостоятельно выровняться. С точки зрения правил, игрок получает штраф -1 ко всем броскам в течение следующей недели игрового времени.

Неудача: Ничего не происходит. Демон не может повторно попытаться вызвать ту же Счастлиую Случайность (момент упущен).

Успех: Демон вызывает Счастлиую Случайность. В результате, везение помогает ему преодолеть препятствие или добыть какие-нибудь данные. Демон не может выбирать, какую форму примет Счастливая Случайность, только конечный результат. Например, он хочет получить засекреченную информацию из ноутбука цели - и вдруг ее автомобиль вылетает в кювет и приземляется прямо перед ним. Теперь он может забрать ноутбук, если будет действовать быстро - однако, ценой этому стал сопутствующий ущерб. Как известно демонам, заключающим договоры (стр. 116), ты можешь заключить сделку с демоном или судьбой и разбогатеть, но это не значит, что деньги появятся из воздуха.

Эта Лазейка крайне вариативна и гибка. Рассказчику следует следить, чтобы игроки не злоупотребляли ею. Если это произойдет, назначайте броски на компрометацию, ведь управление вероятностями - это то, на что Бог-Машина и его агенты обращают внимание.

Исключительный успех: Демон получает определенный контроль над тем, как именно судьба ему поможет, что позволяет ему минимизировать влияние события на мир и избежать сопутствующего ущерба. Однако, окончательное решение остается за Рассказчиком.

Беспощадный Стрелок

Демон спокойно ликвидирует несколько целей с помощью огнестрельного оружия. Используя эту Лазейку, демон может легко зачистить помещение от противников, не подвергая своих товарищей опасности настоящей перестрелки.

Обратите внимание, что основной эффект этой Лазейки применим только к Грязному Бою (стр. 317). Если Рассказчик решит, что Грязный Бой не применим к данной ситуации, то Лазейка не сработает. Демон автоматически понимает, когда Беспощадный Стрелок может сработать. Если демон может раскрыть себя этой Лазейкой или у противников есть неизвестные ему преимущества (например, они вампиры), то Лазейка не срабатывает, и, возможно, демон поймет, что ему нужен более продуманный план. В ситуациях, когда Грязный Бой не применим, Беспощадный Стрелок улучшает уровень владения огнестрельным оружием персонажа, но не настолько смертоносно.

Запас дайсов: Ловкость + Огнестрельное оружие.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Первый выстрел ранит одну цель, нанося урон от оружия, но не больше. Все остальные делают бросок на инициативу и бой продолжается по обычным правилам.

Неудача: Оружие заклинивает. Игрок может сделать бросок Ловкость + Кража (со штрафом -1 за каждого свидетеля), чтобы убрать его в кобуру прежде, чем кто-то заметит.

Успех: Демон достает оружие и убивает количество целей, равное совокупности набранных успехов и урона оружия. Например, если урон оружия 2Л, и игрок набрал четыре успеха, демон может убить до шести целей этой Лазейкой. Он не может ликвидировать больше целей, чем у него патронов в магазине.

Если в данной сцене не действуют правила Грязного Боя, персонаж может применить Беспощадного Стрелка, чтобы провести атаку Огнестрельным оружием по правилу Снова-8 (делается рефлексивный бросок Сообразительность + Огнестрельное оружие перед самым броском на атаку).

Исключительный успех: Демон может убить столько целей, сколько у него патронов в магазине, а не по количеству успехов.

Если правила Грязного Боя не применяются, исключительный успех в броске этой Лазейки делает следующую атаку огнестрельным оружием персонажа заученным действием.

Пленных не Брать (No Quarter)

От простой драки до смертоубийства - один шаг. Достаточно кому-то взять кирпич или бильярдный кий, приложить кого-то головой о твердую поверхность или присутствующему демону применить эту Лазейку. Одним взглядом он может сделать участников боя Кровожадными (стр. 317).

Запас дайсов: Манипулирование + Рукопашный бой - Решительность + Сопротивляемость Сверхъестественному.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Все участники боя немедленно сдаются и покидают сцену.

Неудача: Никакого воздействия - бой продолжается как обычно.

Успех: Все участники боя отбрасывают свои предыдущие намерения и становятся Кровожадными. Их единственное намерение теперь - покалечить или убить противников. Они не подвержены Сдвигу Побитый (стр. 329) и не сдаются. Демон может в любой момент отменить эту Лазейку, после чего участники боя могут попытаться сбежать, сдадутся или продолжат сражаться, в зависимости от персонажей и контекста битвы.

Сверхъестественные персонажи и люди с боевым опытом (на усмотрение Рассказчика) могут сопротивляться этой Лазейке.

Исключительный успех: Демон может сознательно управлять, кто подвергнется действию Лазейки, что позволяет ему, например, сделать одного человека Кровожадным в то время, как остальные будут в ужасе это наблюдать.

Идущий на Поправку (On the Mend)

Обычно Какофонические Лазейки служат источником урона и хаоса, но они также имеют власть над обновлением. Демон может научиться применять те же силы хаоса, что позволяют ему причинять вред, для исцеления.

Запас дайсов: Сообразительность + Медицина.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж не только не исцеляет цель, но и делает заживление раны непредсказуемым. Каждый раз, когда цель должна излечить один уровень повреждений (то есть, каждые 15 минут для ударных, два дня для летальных и т.д.), игрок цели делает бросок Выносливости. В случае успеха, рана заживает. В противном случае - нет. При полном провале рана усугубляется (персонаж получает один уровень повреждений того же типа). Этот хаос прекратится, если персонажу окажут профессиональную медицинскую помощь.

Неудача: У демона не получается исцелить цель. Дальнейшие попытки применить эту Лазейку к той же цели получают накопительный штраф -1. Штраф снимется, только когда цель полностью исцелится.

Успех: Выберите одно из трех: либо все ударные повреждения цели исцеляются за 15 минут, либо все летальные повреждения цели исцеляются за ночь, либо все агgravированные повреждения цели становятся летальными. Положительное действие Идущего на Поправку может быть применено к цели лишь один раз, а, значит, если демон превратит все агgravированные повреждения в летальные, то он не может повторным применением ускорить заживление летальных повреждений. Исцеление простого человека от агgravированных или летальных повреждений приводит к броску на компрометацию, поэтому демоны не любят этого делать. Демон может применить эту Лазейку на себя.

Исключительный успех: То же, что и выше, только варианты меняются: либо цель немедленно исцеляет все ударные повреждения, либо исцеляет все летальные повреждения в течение часа, либо исцеляет один уровень агgravированных повреждений за каждый успех в броске или очко Примума демона, в зависимости от того, что ниже.

Исходные Материалы

Природа не терпит пустоты. С помощью этой Лазейки, демон может сломать один предмет, чтобы “призвать” другой такого же Размера. Ломаемый предмет не подлежит ремонту и не будет даже частично функционировать. Призываемый предмет не появляется из ничего, а попадает к демону в результате серии, казалось бы, случайных событий.

Запас дайсов: Манипулирование + Ремесло.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Предмет сломан, но замены не будет. Вместо этого, демон делает бросок на компрометацию с модификатором +2.

Неудача: Никакого воздействия. Предмет сломан, но замены не будет.

Успех: Демон ломает целевой предмет и указывает новый того же Размера (Прочность не важна). Новый предмет оказывается рядом с демоном в течение часа. Если демон как-либо изолирован от мира (находится на острове, в тюрьме и т.д.), может потребоваться больше времени (ноне больше недели).

Исключительный успех: Демон получает целевой предмет в той же сцене, где бы он не находился.

Саботаж

Чтобы вывести из строя огромное, сложное устройство, достаточно одной погнутой булавки. Ангелы, конечно же, прекрасно понимают эту закономерность - при Падении они сами становятся погнутыми булавками. Усиливая уязвимость механизма, демон может сломать его, будь это пистолет, автомобиль или гигантское промышленное устройство. Для этого хватит и прикосновения.

Запас дайсов: Ловкость + Ремесло.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Лазейка не оказывает никакого воздействия, но демон делает немедленный бросок на компрометацию. Модификатор броска зависит от сложности целевого механизма: большие и сложные устройства представляют большую угрозу для Прикрытия, чем маленькие и простые, которые вряд ли привлекут чье-то внимание.

Неудача: Механизм продолжает работать. Демон может попытаться снова, с накопительным штрафом -1 за каждую попытку.

Успех: Устройство выключается и не заработает, пока его не починят. В целом, ему требуется простой ремонт (всего три успеха в длительном действии), но он занимает время и требует умения.

Исключительный успех: Демон повреждает устройство так, что ремонт требует значительного времени и усилий - необходимо набрать, как минимум, восемь успехов в длительном действии.

Вдребезги (Shatter)

Все разбивается. Это лишь вопрос приложения силы в правильной точке. Демон, который это понимает, может приложить к предмету силу энтропии и разбить его быстрым ударом. Это не подействует на предмет, чей Размер больше, чем у демона (обычно 5), поэтому данная Лазейка годится для ломания дверей и оружия, но не для разрушения автомобилей (для этого есть Махинации).

Запас дайсов: Сообразительность + Ремесло.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон получает количество ударных повреждений, равное Структуре целевого предмета. Это выражается не столько в том, что предмет в действительности ранит демона, сколько в том, что он метафизически “дает сдачи”.

Неудача: Предмет не разбивается. Демон может попытаться снова, с накопительным штрафом -1 за каждую попытку.

Успех: Предмет разбивается, приходя в полную негодность. Если демон применяет эту Лазейку, чтобы разбить предмет с Прочностью больше 2, то он рискует повредить Прикрытие.

Исключительный успех: Демон может назначить отсрочку воздействия вплоть до минуты, что позволяет ему ударить предмет, покинуть местность и просто дожидаться, как он развалится сам по себе.

Бегающий Взгляд (Shifty Eyes)

Люди очень сильно и, возможно, опрометчиво полагаются на свою интуицию. “Просто предчувствие” или “мне показалось, что так будет лучше” - ужасные причины для принятия серьезных решений, но они *кажутся* важными, поэтому демон, который может управлять такими ощущениями, обладает огромной властью. Данная Лазейка позволяет ему это делать - она вызывает у одной цели гнетущее ощущение сомнения или напряженности по отношению к другой. Чтобы правильно ее применять, как и многие другие Лазейки, нужно продумывать свои действия. Если все сделать правильно, можно добиться того, что цель самоизолируется от окружающих.

Эта сила воздействует на двух людей - *цель* и *субъект*. Субъект - это тот, кто взаимодействует и, обычно, пытается что-то получить от цели. Если Лазейка применена правильно, то она вызывает у цели недоверие к субъекту.

Субъекту не нужно присутствовать для ее применения, но его последнее взаимодействие с целью должно быть не позднее 24 часов назад.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман - Решительность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Цель безоговорочно доверяет субъекту. В глубине души она чувствует, что он достойный и честный человек, и никакие доказательства обратного это ощущение не изменяют. По решению Рассказчика, это даже может перерасти в Состояние: Одержимый.

Неудача: Лазейка не оказывает никакого воздействия на цель. Демон может предпринять повторную попытку, но только после следующего взаимодействия цели с субъектом.

Успех: Цель испытывает инстинктивное недоверие к субъекту. Если субъект применяет к цели систему социального маневрирования (стр. 314), уровень **впечатления** (impression) опускается на один (например, с хорошего до среднего). Если нет, то субъект получает штраф по количеству набранных демоном успехов ко всем Социальным действиям по отношению к цели, которые опираются на доверие (убалтывание, соблазнение, убеждение, но не принуждение).

Исключительный успех: То же, что и выше, но при этом значение Примума демона добавляется к количеству Дверей, которые субъект должен открыть или к его штрафам на Социальные действия.

Кто-то Особенный

Ангелам не всегда дают конкретную цель. Разрушителю или Хранителю может быть поручено выбрать самого сильного или слабого члена некой группы, или самого восприимчивого к определенным условиям. Ангелы используют свои силы для определения этого человека, а демоны - эту Лазейку.

Запас дайсов: Сообразительность + Эмпатия.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон выбирает полную противоположность. Персонаж получает Состояние: Дезинформирован (он верит, что сделал правильный выбор и снимет это Состояние, когда предпримет действие, основанное на этом ложном убеждении).

Неудача: Демон не находит никого подходящего. Он может попытаться снова применить эту Лазейку к той же группе людей.

Успех: Демон находит человека, который подходит заданным параметрам. Эти параметры не могут быть слишком узкими ("я хочу найти Колина МакЭндрю"), но допускают указание конкретных Добродетели или Порока, значения Навыка, рода занятий, Достоинства или текущего Состояния. Более ситуационные параметры тоже допускаются. Демон, планирующий пробраться в здание, может захотеть определить самого ленивого или невнимательного охранника.

Исключительный успех: Демон также получает положительный модификатор, равный значению Примума, к первому броску по отношению к цели.

Инструментальные Лазейки

Будучи ангелами, Хранители должны были быть детально осведомлены о своем окружении, материалах, из которых состояло все, что они видят, и воздействиях, которое это все могло оказать на их подопечных. Становясь демонами, они сохранили это предельно аналитическое мышление, позволяющее им наилучшим образом использовать подручные средства. На абстрактном уровне, Инструментальные Лазейки позволяют демону воспринимать и искажать течение времени. Также с их помощью демон может влиять на точность, делая свои действия хирургически точными или чужие - смехотворно нелепыми. Наконец, они позволяют демону влиять на природу практического применения, например, делая все имущество цели бесполезным даже для применения по назначению.

Засада

За пару секунд демон может проанализировать местность и определить, где нужно стоять, где прятаться и какое оружие использовать для максимального эффекта неожиданности. Ему достаточно одного взгляда, чтобы спланировать идеальную засаду.

Запасы дайсов: Сообразительность + Скрытность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон подготавливается к засаде, но упускает из виду какую-то жизненно важную деталь. Появление цели застаёт демона врасплох (стр. 319), а те его союзники, которые полагались на эту Лазейку, должны сделать бросок, чтобы с ними не произошло того же самого.

Неудача: Ничего не происходит. Демон и его союзники должны делать бросок на инициативу как обычно.

Успех: Демон выбирает такую позицию для себя (и, по желанию, числа союзников не больше, чем значение его Примума), что, когда враг прибывает, его удастся автоматически застать врасплох. Враг не может действовать в пером раунде боя.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон может расположить столько союзников, сколько захочет.

Изучение Обстановки (Check Backdrop)

Даже при самом лучшем раскладе, перестрелка - это нежелательный сценарий развития событий. Профессионалы сначала изучают обстановку (то есть, окужение цели, а не только ее саму) и стреляют, только если уверены, что могут поразить цель, не задев никого постороннего. Управляя природой точности, демон может превратить каждый неприцельный выстрел в промах. (Правила Прицеливания вы можете найти на стр. 162 **Основной Книги Правил Мира Тьмы**).

Запас дайсов: Манипулирование + Огнестрельное оружие.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Перестрелка становится угрожающе хаотичной. До конца сцены, любой выстрел проводится броском удачи. При полном провале, выстрел поражает случайную цель и наносит количество летальных повреждений, равное совокупности значения урона оружия и значения Огнестрельного оружия стрелка.

Неудача: Никакого воздействия. Демон может попытаться применить эту Лазейку повторно, без штрафа.

Успех: До конца боя, любой персонаж, который проводит стрелковую атаку, не потратив хотя бы ход на прицеливание, автоматически промахивается. Пуля попадает в стену или землю, не нанося никому вреда. Если персонаж прицеливается, он получает бонус Прицеливания как обычно. Эта Лазейка влияет на всех участников боя, независимо от того, знает ли о них демон или нет. Однако, эту Лазейку нельзя применять вне боя.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон может выбирать, кто подвергнется влиянию Лазейки, а кто - нет.

Скачивание Знаний (Download Knowledge)

Существует ли коллективное бессознательное? Демоны, которые, как им кажется, разбираются в вопросе, считают, что нет. Они знают, что, при правильном понимании, можно поглощать знания из тех самых мистических механизмов вселенной, которые формируют их Лазейки. Вопрос о том,

забирают ли они знания из коллективного бессознательного человечества или из банков памяти Бога-Машины, остается открытым.

Запасы дайсов: Сообразительность + Компьютер.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж загружает свое вместо того, чтобы скачивать чужое. Он временно теряет количество Навыков (не очков Навыков; игрок выбирает, какие именно), равное значению его Примума (потому что более могущественные демоны оперируют большими объемами данных). Эти Навыки восстановятся при следующем пополнении Эфира.

Неудача: Персонаж не получает очков Навыков. Он может попытаться снова (с накопительным штрафом -1 за каждую последующую неудачную попытку в течение сцены).

Успех: Персонаж получает количество очков Навыков, равное набранным успехам. Эти очки действуют до конца сцены или столько бросков, сколько у демона Примума, в зависимости от того, что окончится быстрее. Эта Лазейка не может дать демону больше пяти очков в Навыке. Демон может добавлять эти очки к уже имеющимся Навыкам, но они все должны быть потрачены на один Навык.

В течение действия Скачивания Знаний, персонаж не может получать от него дополнительные Навыки путем повторного применения.

Исключительный успех: Помимо очков Навыков, персонаж получает одну Специализацию на время действия Лазейки. Специализация должна относиться к тому же Навыку, очки в котором даются Лазейкой.

Эффективность

Демон может справиться с работой быстрее любого человека, просто применяя знания о строении реальности, о которых люди не могут и мечтать. Выполнение любого задания можно ускорить. Данная Лазейка влияет на скорость выполнения демоном выбранного длительного действия. Как только действие будет завершено (или заброшено), воздействие Лазейки прекратится. См. Длительные Действия, стр. 312.

Запас дайсов: Сообразительность + Образование.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Демон не может нормально сосредоточиться на своей текущей работе. Игрок выбирает один из двух вариантов: либо время каждого броска длительного действия удваивается, либо количество бросков, которые игрок может совершить, урезается наполовину.

Неудача: Никакого воздействия. Действие совершается как обычно.

Успех: Персонаж быстро и эффективно выполняет длительное действие. Время каждого броска этого действия урезается наполовину.

Исключительный успех: То же, что и выше, плюс персонаж может применить половину набранных успехов в броске Лазейки к длительному действию (округление вверх).

Многоточие (Ellipses)

Хотя концепция “пролетевшего времени” зачастую сопровождается зловещими и мистическими идеями вроде инопланетных похищений или промывки мозгов, правда в том, что люди могут не заметить, как пролетело время, если слишком сильно будут поглощены каким-то занятием. Человек только уселся за чтение интересной книги или начал играть в видеоигру, как вдруг наступает рассвет, и он удивляется, как быстро время пролетело. Некоторые демоны утверждают, что Бог-Машина специально подталкивал эволюцию людей, чтобы у них появились такие склонности, в то время, как остальные считают это просто полезным совпадением, но, как бы то ни было, любой демон может научиться пользоваться этим.

Запас дайсов: Манипулирование + Экспрессия.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Цель становится сверхвнимательной к своему окружению, получая бонус к броскам Инициативы и Восприятия, равный значению Примума демона, до конца сцены.

Неудача: Никакого воздействия. Демон может попытаться применить эту Лазейку к той же цели повторно, с накопительным штрафом -1 за каждую неудачную попытку в течение сцены.

Успех: Цель увлекается чем-то - чтением, написанием письма, поиском в интернете или даже простым фантазированием - и не замечает, как летит время. В это время любые ее броски Восприятия становятся бросками удачи. Если кто-то начнет активно взаимодействовать с персонажем, то воздействие прекратится, но когда цель нужно просто отвлечь, эта Лазейка незаменима. Демону нужно видеть цель, чтобы применить Лазейку, но воздействие продолжится, если он после этого уйдет. Эти эффекты длятся одну сцену.

Исключительный успех: То же, что и выше, но если воздействие будет прервано вмешательством, то цель снова подвергнется действию Лазейки, как только останется одна.

Заморозить Активы

Противник с тугим кошельком может избавиться от любого препятствия. Богач может позволить себе адвокатов, телохранителей, оружие и консультантов, но, что еще важнее, он может устроить свою жизнь так, что с ним все считались. Однако, деньги - всего лишь инструмент, а, значит, они могут стать бесполезными. Эта Лазейка позволяет не дать цели пользоваться своими ресурсами, пусть и на короткое время.

Запас дайсов: Манипулирование + Образование - Ресурсы цели.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж дает кому-то понять, какую угрозу представляет. Хотя эта Лазейка не требует от персонажа воровать деньги цели или даже как-то осмысленно с ней взаимодействовать, его вмешательство приводит к ненужному вниманию к своей персоне. До конца дня персонаж получает

Состояние: **В Розыске** (Wanted) (-3 ко всем броскам взаимодействия с представителями власти, задержание или арест снимают это Состояние).

Неудача: Никакого воздействия. Демон может попробовать снова, но каждая последующая попытка получает накопительный штраф -1 до конца дня по отношению к той же цели.

Успех: В течение следующих 24 часов цель не может тратить деньги. Она обнаруживает, что у нее нет наличных (возможно, потому что кошелек украли или сами деньги в нем), ее кредитные карты заблокированы, и никто не принимает ее чеки. Оплата через интернет недоступна, а время выплат по долговым распискам еще не пришло. На какое-то время уель не сможет купить себе решение проблем.

Исключительный успех: Помимо того, что цель не может тратить деньги, ее друзья и работники отворачиваются от нее. Игрок может временно удалить столько Социальных Преимуществ цели, сколько очков у демона в Примуме. К таким Преимуществам относятся Персонал, Слуга, Союзники и Контакты, а также любые другие, которые Рассказчик сочтет приемлимыми.

Точка Опоры

“Дайте мне точку опоры,” - говорил Архимед, “и я переверну Землю”. Он имел в виду, конечно же, тот факт, что, используя правильный рычаг, можно поднять любой предмет, каким бы тяжелым он не был. С помощью этой Лазейки демон может довести этот принцип до крайности. Он может переместить любой не прикрепленный к земле предмет, независимо от веса, хорошенько толкнув его. Так как здания, например, встроены в землю, то они не подвержены этому воздействию, а вот транспортные средства, мусорные контейнеры и валуны можно подвинуть достаточно, чтобы создать препятствие преследователям или опору для карабкания.

Запас дайсов: Сообразительность + Наука.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Предмет перемещается не так, как задумано, сбивает демона с ног и наносит количество ударных повреждений, равное половине своего Размера (округление вниз, максимум 10). Если предмет придавливает демона к твердой поверхности, вроде стены, то повреждения могут быть летальными.

Неудача: Никакого воздействия. Демон не нашел подходящую точку опоры. Он может попробовать снова, но должен искать другие точки для толчка.

Успех: Предмет перемещается на один ярд за каждый набранный успех. Предмет не продолжит двигаться, если только он не может катиться или самостоятельно двигаться (если, например, у него есть колеса или он круглый) и демон не толкнет его с наклонной плоскости.

Исключительный успех: То же, что и выше.

Взаимозаменяемые Знания

Демон может влиять не только на известные ему факты и умения. Он может менять свои знания на уровне метапонимания - то есть, понимая не только то,

что он знает, но и то, как он это осмысливает. Такое понимание собственного сознания позволяет ему заменить различные “что я знаю” в одной области на различные “что я не знаю” в другой. Это приводит к тому, что он временно теряет компетентность в одной области и приобретает в другой.

Запас дайсов: Сообразительность + Образование.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж теряет оба Навыка до конца дня.

Неудача: Никакого воздействия. Персонаж может попытаться снова без штрафа.\

Успех: Персонаж выбирает два Навыка и меняет местами их значения.

Эффект длится до конца сцены *или* пока персонаж не применит оба измененных Навыка, в зависимости от того, что произойдет раньше. Однако, если применить эту Лазейку за один день больше раз, чем у персонажа очков в Решительности, это приведет к броскам на компрометацию.

Исключительный успех: Игрок может перераспределить очки в выбранных Навыках, как захочет. Эффект длится 24 часа. Если персонаж захочет вернуть свои Навыки к исходным значениям до истечения этого срока, игрок должен снова применить эту Лазейку.

Словно Собственное Творение (Like I Built It)

С помощью этой Лазейки демон получает интуитивное понимание предмета или строения, что позволяет ему использовать их максимально эффективно. Эта Лазейка не действует на естественные предметы и топографические образования (поэтому она не поможет выбраться из системы пещер), только на строения и предметы, которые были произведены сознательно. И хотя она аналогично может наделять пониманием явлений природы (так как они “создаются” временем и законами физики), демоны, в целом, считают это отличным способом повредить Прикрытие.

Запас дайсов: Сообразительность + Ремесло.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон применяет знания о конструкции цели самым разрушительным образом. Если цель - предмет, то она ломается или перестает работать. Если цель - здание, то демон полностью перестает в нем ориентироваться (и получает Состояние: **Заблудившийся** (Lost), стр. 310).

Неудача: Никакого воздействия. Демон может попытаться повторно применить эту Лазейку к той же цели с накопительным штрафом -1 за каждую попытку.

Успех: Демон понимает принципы работы и конструкцию цели, как будто сам спроектировал и построил ее. Если цель - предмет, то демон получает бонус, равный значению его Примума, при применении этого предмета по назначению. Этот бонус действует до конца сцены. Если цель - здание, то демон не может заблудиться в нем, каким бы большим оно не было, и пока он там находится, получает бонус, равный значению Примума, к Инициативе. Он

также знает обо всех тайных ходах и помещениях, если они были в изначальной конструкции. Однако, у этого ограничения есть побочный эффект - демон может определить, какие части здания были добавлены после изначальной постройки.

Исключительный успех: Бонус к запасу дайсов (в случае с предметом) применяется, независимо от того, в каких целях демон использует предмет. Например, обычно персонаж не может применить бонус для использования гаечного ключа в качестве оружия, так как он для этого не предназначен. Но он может его применить при исключительном успехе, так как получает настолько детальное понимание предмета. В случае со зданием, демон инстинктивно оценивает звуки и изменение атмосферного давления, и поэтому его нельзя там застать врасплох.

Карта не есть Территория

“Карта не есть территория” - это выражение означает, что образ предмета самим предметом не является - например, фотография автомобиля не является автомобилем, а имя на клочке бумаге не заменит самого человека. Демон может усилить этот принцип, обрывая у цели связь между образом и действительностью.

Запас дайсов: Манипулирование + Образование - Интеллект.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Лазейка бьет по демону откатом, накладывая Состояние: **Неразбериха в Голове** (Muddled). Оно отнимает пять дайсов от всех бросков, связанных с исследованием, ориентированием и другой работой с письменными и печатными источниками. Персонаж может снять это Состояние, объявив соответствующее действие автоматической неудачей.

Неудача: Никакого воздействия. Демон может попытаться повторно применить эту Лазейку к той же цели с накопительным штрафом -1 за каждую попытку в течение недели.

Успех: Демон лишает цель способности прибегать к печатным материалам, включая книги, карты, указания, написанные от руки, наброски и инструкции в интернете. Это приводит к двум последствиям. Во-первых, персонаж теряет все бонусы, которые он мог получить благодаря этим материалам (включая Преимущество Библиотека, стр. 289). Во-вторых, если ему нужно предпринять длительное действие из указанной категории, он добавляет набранные демоном успехи в этой Лазейке к количеству требуемых успехов. Если ни один из двух эффектов не применим к текущей ситуации, персонаж просто получает штраф к соответствующему броску, равный значению Примума демона.

Эта Лазейка действует столько дней, сколько у демона очков в Примуме.

Исключительный успех: То же, что и выше, но штраф по значению Примума демона применяется ко *всем* Ментальным действиям персонажа в дополнение ко всем остальным модификаторам.

Отрешенность (Miles Away)

Определить, о чем переживает демон, по его внешности почти невозможно. Они практически полностью контролируют свои эмоциональные реакции, что не так уж и плохо, учитывая, что жизнь демона требует постоянно скрываться и не терять бдительности. Но, все же, демоны испытывают боль, как эмоциональную, так и физическую, и могут сломаться под давлением. И, несмотря на внешнюю непоколебимость, они могут испытывать любовь и страх за жизнь своих близких. Хранитель должен уметь отбросить мысли о страхе или даже любви, чтобы не терять сосредоточенности в опасной ситуации. Данная Лазейка заменяет страх, сомнения, ненависть, любовь и прочие отвлекающие эмоции на приятный, всеохватывающий звук. Демон будет слышать то, что он считает успокаивающим. Это может быть музыка, голос возлюбленного или даже статическое гудение Бога-Машины. Что бы это ни было, оно дает демону возможность преодолевать боль и не отвлекаться.

Запас дайсов: Сообразительность + Экспрессия.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: До конца сцены демон теряет способность скрывать эмоции. Невозможность скрыть свои реакции крайне болезненна для демонов - персонаж получает штраф -5 ко всем броскам Обмана на это время.

Неудача: У демона не получается применить эту Лазейку.

Успех: Демон создает в голове непрерывный звук, который считает приятным или, по меньшей мере, помогающим не отвлекаться. Звук не мешает ему слышать и дает бонус, равный количеству набранных успехов, к любому броску на сосредоточенность, сопротивление пыткам, Запугиванию или ментальным и эмоциональным сверхъестественным атакам. Бонус применяется только к одному следующему броску такого рода, после чего сила перестает действовать (но игрок может повторно применить ее).

Исключительный успех: Музыка разума демона дает ему дзен-буддистский уровень сосредоточенности и сверхчувствительность к своему окружению. Помимо вышеперечисленных бросков, бонус этой Лазейки может быть применен к броску Восприятия.

Кинетика (Momentum)

Любое действие, каким бы малым оно ни было, и даже мысль приводят материю в движение, создавая энергию. Демон может использовать эту энергию для усиления собственных действий, даже если предшествующее действие не приносит ему никакой буквальной пользы. Например, в бою демон может использовать успешную атаку - даже направленную против него - для усиления своей контратаки. Или он может воспользоваться броском Вождения напарника и улучшить свой бросок Огнестрельного оружия, чтобы отстреливаться от преследователей.

Демон должен видеть, как совершается целевое действие и находиться поблизости и в поле зрения исполнителя. Действие может быть чем-то, что нельзя наблюдать физически (например, Социальным действием), но демон должен видеть того, кто его совершает.

Запас дайсов: Сообразительность + Наука.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Предыдущее действие высасывает энергию из действия демона вместо того, чтобы усиливать ее. Следующий бросок демона будет броском удачи.

Неудача: Никакого воздействия. Следующее действие демон совершает по обычным правилам.

Успех: Игрок демона добавляет набранные успехи предыдущего действия к своему следующему броску, как если бы это была Командная Работа (стр. 134

Основной Книги Правил Мира Тьмы). Однако, недостатки этого правила тоже работают - если первый персонаж не наберет успехов, то и дополнительных дайсов не будет, а если он потерпит полный провал, то демон получит штраф -4 к своему следующему действию.

***Пример:** Демон хочет уговорами попасть в клуб, и Рассказчик решает, что это требует броска Внушительность + Знание улиц. Располагая всего тремя дайсами на это действие, игрок демона решает применить Кинетику. В это время другой персонаж пытается соблазнить женщину перед клубом, и демон решает использовать его действие для усиления броска Знания улиц. Игрок соблазнителя делает бросок и получает три успеха. А, значит, и демон получает три дополнительных дайса на попытку попасть в клуб. Если бы соблазнитель потерпел неудачу, демону бы пришлось полагаться на свой обычный запас дайсов, а если бы соблазнитель потерпел полный провал, то действие демона превратилось бы в бросок удачи.*

Исключительный успех: То же, что и выше, но в случае неудачи предыдущего действия демон все равно получает +1 к броску, а в случае полного провала этого действия - никакого штрафа.

Определение Враждебности (Read Hostility)

Хранитель должен уметь определять потенциальную угрозу до того, как она станет действующей. Один из способов это сделать - настроить свое восприятие на враждебность или конкретный вид вредоносной деятельности. Данная Лазейка использует именно этот способ - и все, кто хотят причинить вред демону или выбранной цели, оказавшись рядом, быстро обнаружат, что собственные недобрые намерения выдают их.

Запас дайсов: Сообразительность + Обман.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон видит угрозу в первом попавшемся постороннем человеке.

Неудача: Никакого воздействия. Персонаж должен полагаться на свои природные инстинкты, чтобы выявить потенциальные угрозы.

Успех: Будучи примененной, данная Лазейка действует до конца сцены. Демон может сфокусировать ее эффект на себе, на единичной цели или на группе целей, но они все должны находиться в поле зрения демона. Пока

Лазейка действует, демон автоматически распознает вредоносные намерения тех, кто появляется в сцене. Любые попытки устроить засаду или застать его врасплох автоматически терпят неудачу. Если агрессор пытается застать врасплох цель этой Лазейки (если демон применил ее не на себя), игрок демона может сделать бросок инициативы без проверки на эффект неожиданности, добавляя к нему значение Примума демона.

Эта сила определяет намерения, а не опасность. Поэтому против снайпера вне поля зрения демона Определение Враждебности бесполезно.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон автоматически действует первым в первом раунде боя, если он начнется во время действия Лазейки (не требуется броска на инициативу в первом раунде боя).

Инструмент Что Надо (Right Tools Right Job)

Конечно, инструмент никогда не заменит умения, но даже гений механики не сможет осуществить простой ремонт без отвертки. Данная Лазейка позволяет демону улучшить инструмент под рукой, даже если в обычных условиях он бесполезен для той работы, которую он пытается выполнить. Так, он может использовать перочинный нож для хирургии и гаечный ключ для ремонта очков. Сами инструменты физически не меняются, они просто начинают работать гораздо лучше, чем вообще возможно. Свидетели такой работы обычно просто ломают голову над тем, что увидели, но если за демоном будут пристально наблюдать, то он может повредить Прикрытие. Поэтому лучше применять эту Лазейку тайно.

Запас дайсов: Сообразительность + Ремесло.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Инструмент немедленно ломается, ржавеет или гнется, становясь совершенно бесполезным.

Неудача: Никакого воздействия. Инструмент ведет себя, как и должен.

Успех: Лазейка работает, только если у демона есть инструмент в руке, даже если он совершенно не подходит для выбранной работы. Рассказчик определяет штраф (или бонус) от инструмента. Например, если перочинный нож используется для того, чтобы извлечь пулю из руки, то штраф будет -2 (обратите внимание, что для самой возможности такого броска требуется *хоть какой-то* инструмент). Успехи, набранные в броске Лазейки, добавляются к модификатору инструмента, что может нейтрализовать штраф и даже дать бонус до +3. В случае с перочинным ножом, если игрок наберет два успеха, то штрафа не будет. А если игрок наберет четыре успеха, то штраф -2 превратится в бонус +2.

Исключительный успех: Применяя эту Лазейку, демон может улучшить бонус инструмента до +5, а не до +3.

Перенос Последствий (Shift Consequence)

Эта не самая безвредная Лазейка позволяет демону повлиять на исход сцены, переназначив, кто должен страдать от последствий. Серьезная травма,

отравление, унижение или Состояние могут быть перенесены с одной цели на другую.

Эта Лазейка может быть применена в интервале между тем, когда последствия себя проявят и концом сцены. Демон выбирает, какие именно последствия он хочет перенести. Это должно быть что-то, что появилось в течение последней сцены, и оно должно иметь игровой эффект, поэтому повреждения и Состояния - наиболее вероятные цели.

Запас дайсов: Манипулирование + Оккультизм - Решительность, Самообладание или Выносливость (на усмотрение Рассказчика).

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон сам начинает страдать от последствий. Если есть те, кто присутствовал в сцене и желает перенести свои последствия на демона, то они могут это сделать. Это не убьет его - демон получает только самые высокие повреждения, а не все сразу. К тому же, он должен сделать бросок на компрометацию, как описано в случае успеха.

Неудача: Никакого воздействия. Последствия не переносятся.

Успех: Демон переносит последствия на другую подходящую цель. Если это повреждения, то демон может выбрать неодушевленный предмет (пуля попала в стену, а не в его друга, например). Однако, Состояния могут быть перенесены только на цели, которые им подвержены. Автомобиль не может быть Пристыжен, а здание не может чувствовать себя Заблудившимся. Помимо этого, персонаж рискует повредить Прикрытие (модификатор +1).

Исключительный успех: То же, что и выше, но без броска на компрометацию.

Первый Удар (Strike First)

Никто не любит удары исподтишка, особенно демоны. С помощью этой Лазейки, демон может быть всегда готов к бою, независимо от того, насколько незаметно противник пытается к нему подкрасться. Персонаж может применять эту Лазейку, даже если его застали врасплох.

Запас дайсов: Сообразительность + Рукопашный бой.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж пропускает первое действие в первом раунде боя, и не может использовать свою Защиту в этом раунде. Он может только наблюдать, как остальные участники боя движутся вокруг него с головокружительной быстротой.

Неудача: Никакого воздействия. Персонаж делает бросок инициативы или подвергается эффекту того, что его застали врасплох, по обычным правилам.

Успех: Персонаж действует первым в бою, даже если его застали врасплох. Это касается только первого раунда, после чего игрок делает бросок инициативы как обычно, но к полученному значению добавляет набранные успехи в броске Лазейки. Если у персонажа есть спрятанное или убранное в кобуру оружие, он может достать его без штрафа.

Исключительный успех: То же, что и выше, но игроку не нужно делать бросок инициативы. Персонаж действует первым в течение всего боя.

Синтез

Любой следователь вам скажет, что место преступления может рассказать целый роман о том, что там произошло. Нужно только задавать правильные вопросы и применять правильные инструменты. С помощью этой Лазейки демон может узнать суть места и его историю, просто высматривая следы недавних изменений. Лазейка не дает ему пережить прошлое этого места или увидеть образы произошедших здесь событий. К тому же, чем больше времени прошло с момента события, тем меньше информации демон получит. И все же, благодаря этой Лазейке, демон становится выдающимся детективом.

Запас дайсов: Сообразительность + Расследование.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Все постоянно меняется. Мир и все атомы в нем пребывают в состоянии постоянного движения... И теперь демон может *видеть* этот бесконечный танец изменений. Он немедленно делает бросок на компрометацию (модификатор +1), так как это напоминает ему о том, что он больше не может чувствовать основы реальности... Как раньше.

Неудача: Демон не получает никакой особой информации об истории места. Он может провести обычное расследование или попытаться повторно применить эту Лазейку (с накопительным штрафом -1 за каждую последующую неудачную попытку).

Успех: Персонаж понимает, как место изменилось относительно недавних событий. Он получает информацию обо всех предметах, которые были брошены тут или унесены, о происхождении любых царапин и повреждений места, обо всех оставшихся, но невидимых химических веществах и о местоположении всех спрятанных предметов.

Эта Лазейка *не* видит сквозь магическое сокрытие прошлого места, но она также и не работает с ним. Например, представьте место убийства, где труп был магическим образом изменен так, чтобы причиной смерти был сердечный приступ, а не выстрел в голову. Лазейка все равно покажет, что тело упало определенным образом (соответствующим выстрелу), что частицы дыма или пороха до сих пор витают в воздухе, и может даже указать, где валяется гильза... Но жертва по-прежнему скончалась от сердечного приступа, судя по трупу. Смышсленный демон может соотнести противоречивые улики и понять, что место подверглось магическому искажению.

Синтез показывает самые свежие изменения. Если персонаж желает узнать более давние события, он может применить Лазейку повторно. К каждой последующей попытке добавляется накопительный штраф -1. Рассказчику следует сообщить игроку, когда он узнает все необходимые детали, чтобы последний не тратил время на изучение ничего не значащих событий.

Исключительный успех: То же, что и выше, но персонаж узнает, если место подвергалось мистическому вмешательству (однако, эта сила все равно не может видеть сквозь это вмешательство).

Пометь и Отпусти (Tag and Release)

Жизнь демона требует от него терпеливости. Демон должен понимать, когда к цели можно приблизиться, когда можно нанести удар (что бы “удар” в конкретном случае не значил), а когда лучше оставить в покое. Данная Лазейка облегчает это ожидание. Демон может нанести на цель мистическую метку, благодаря которой сможет найти ее позднее. Он должен прикоснуться к цели, чтобы пометить ее.

Запас дайсов: Ловкость + Экспрессия.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон стирает цель из своей памяти. Как только она покинет его поле зрения, он *не сможет* ее найти снова, как бы не старался. Он будет помнить, что ищет кого-то, но забудет кого и зачем. Этот эффект длится столько дней, сколько у демона очков в Примуме.

Неудача: Никакого воздействия. Демон может попытаться пометить цель снова с накопительным штрафом -1 за каждую попытку в течение сцены.

Успех: Демон наносит мистическую метку на цель. Целью могут быть люди, здания, предметы. В течение количества дней, равного значению его Примума, он может найти цель, где бы она не находилась. Если цель убьют или уничтожат, демон сразу же это почувствует.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон получает бонус к одному действию, касающемуся цели. Бонус равен значению Примума, а действие может быть чем угодно, от расследования и убеждения до нападения.

Негодные Инструменты (Tools Into Toys)

Демон мистически повреждает практичность инструментов, лишая их всех преимуществ в работе. При правильном применении, эта Лазейка может сделать работу невыполнимой.

Запас дайсов: Манипулирование + Ремесло.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон повышает практичность инструментов. Это добавляет значение его Примума к бонусу инструментов.

Неудача: Никакого воздействия. Демон может попытаться применить Лазейку снова с накопительным штрафом -1 за каждую попытку.

Успех: Демон урезает полезность инструментов. Они не меняются внешне - гаечный ключ не меняет размера и не покрывается ржавчиной, - но у персонажа, использующего их, возникают трудности при их должном применении. С точки зрения правил, это отнимает набранные демоном успехи из бонуса инструмента. Бонус не может превратиться в штраф (Лазейка может лишь убрать бонус), но, если инструмент *необходим* для выполнения

работы, а его бонус сведется к нулю, то он становится неприменим для этой работы.

Пример: Врач собирается провести экстренную операцию на противнике демона. Демон применяет Негодные Инструменты на скальпеле и медицинских инструментах врача, и меняет бонус снаряжения с +2 до +0. Теперь врач не может провести операцию - инструменты не работают, а без них он не может оперировать.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон может применить все оставшиеся после удаления бонуса успехи, чтобы наделить инструмент штрафом.

Обезвреживание (Turn Blade)

Оружие - это инструмент, а демоны, владеющие Инструментальными Лазейками, знают, как влиять на практичность инструментов. С помощью данной Лазейки демон может затупить клинок, смягчить дубину или замедлить пулю. Он не может сделать оружие совершенно безвредным, но он может значительно уменьшить его летальность.

Запас дайсов: Сообразительность + Холодное оружие.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Значение урона оружия в этой атаке *удваивается*.

Неудача: Никакого воздействия. Оружие наносит повреждения как обычно.

Успех: Демон должен применить эту Лазейку до броска атаки. Демон должен знать о совершаемой атаке, а атакующий должен находиться в его поле зрения. В случае успеха игрок демона выбирает: *либо* значение урона оружия в этой атаке не применяется, *либо* атака наносит ударные повреждения.

Пример: Стигматик атакует демона мечом (значение урона 3Л). Демон применяет Лазейку Обезвреживание, а атакующий получает три успеха в броске атаки. По обычным правилам это должно нанести шесть уровней летальных повреждений. Однако, игрок демона может *либо* убрать значение урона меча (и атака нанесет три уровня летальных повреждений), *либо* сделать весь урон ударным (шесть уровней ударных повреждений).

Исключительный успех: Демон убирает значение урона оружия и делает все повреждения ударными.

Мирские Лазейки

Могут ли силы павшего ангела быть по-настоящему “мирскими”? Демоны, понимающие природу Лазеек, ответят утвердительно, ведь Лазейки работают на фундаментальных законах вселенной, а что может быть более мирским? В общем, Мирские Лазейки позволяют демону лучше вписываться в мир, аккуратно укрепляя Прикрытие так, чтобы он мог заниматься своими делами незаметно для людей и ангелов.

На концептуальном уровне, Мирские Лазейки позволяют демону оперировать тем фактом, что люди могут придавать несколько значений одной вещи или слову. “Ключ” может означать родник, музыкальный знак или то, что отпирает дверь, и, при правильном применении Мирских Лазеек, демон может сделать

неясным, какое именно значение актуально в текущей ситуации. К тому же, эти Лазейки работают с концепцией забывания, а многим демонам лишние свидетели не нужны. Впрочем, не стоит сбрасывать со счетов силу повлиять на человека так, чтобы он, наоборот, *не мог* забыть что-то.

Алиби

Пребывание человека в двух местах сразу обычно нарушает законы физики, но, все же, демонам это как-то удается. Данная сила, конечно, не создает полноценного двойника демона, но перемещает его Прикрытие так, чтобы люди видели его в другом месте. Если у демона есть несколько Прикрытий, он может выбрать, какое будет предоставлять ему алиби (это не обязано быть текущее Прикрытие). В любом случае, “дубликат” не может предпринимать осмысленных действий - тех, которые требуют броска, - но эта сила создает отличную почву для убедительного отрицания обвинений или отвлечения внимания.

Запас дайсов: Манипулирование + Скрытность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Прикрытие демона появляется в другом месте, но это никак не способствует созданию алиби. Оно может появиться в запретной зоне военной базы, в месте проведения сделки наркоторговцев или там, где вообще нет свидетелей. Демон понятия не имеет, где оно, и к каким последствиям это все приведет, но Рассказчик наверняка проследит, чтобы скучать ему не пришлось.

Неудача: Никакого воздействия. Демон не может применять эту Лазейку для создания алиби в текущей сцене.

Успех: Демон ненадолго отделяет себя от Прикрытия (на одну сцену).

Отделенное Прикрытие может поддерживать несложную беседу, но не может делать бросков или предпринимать важных действий. Что еще хуже, если по странному стечению обстоятельств Прикрытие “умрет”, значение Прикрытия демона немедленно упадет до нуля (см. стр. 115), и ему придется активировать другую личину или обналичивать договор души. В течение сцены демон может делать, что угодно, без страха, что следы приведут к его Прикрытию. Поэтому, в течение этого времени действия, противоречащие Прикрытию, не считаются компрометациями (в отличие от Махинаций и сил демонического облика, которые работают, как обычно).

Исключительный успех: То же, что и выше, но Прикрытие ведет себя чуть более осознанно. В случае угрозы, оно покинет местность и испарится, когда выйдет из поля зрения. Это может помешать созданию алиби, но зато демон не останется без Прикрытия.

Уполномоченное Лицо

Люди обычно не любят конфронтации, особенно с представителями власти. Используя эту Лазейку, демон показывает свидетелю символ - это может быть бутафорский значок шерифа или его бумажник, - и последний верит, что у

демона есть все права и полномочия, чтобы находиться там, где он находится, и заниматься тем, чем он занимается.

Запас дайсов: Манипулирование + Запугивание - самое высокое значение Интеллекта среди присутствующих.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Свидетель немедленно понимает, что у демона нет никаких полномочий, и может приказывать ему уйти. Демон может либо смиренно подчиниться либо раскрыть свою природу (приняв демонический облик - см. стр. 195).

Неудача: Никакого воздействия. Свидетель может захотеть рассмотреть поближе “удостоверение” демона или как-либо еще убедиться в его полномочиях. Демон все еще может отбрехаться, но должен делать это обычным образом.

Успех: Свидетель верит лжи демона и позволяет ему остаться или пройти. Это дает демону доступ к закрытым помещениям, документам, и возможность попасть на закрытые заседания и в эксклюзивные клубы. Однако, Лазейка не позволяет демону оказывать дополнительное влияние на свидетелей. Если он воспользуется этой силой, чтобы попасть в кабинет человека, который там отсутствует, она не помешает секретарю по телефону уведомить этого человека о происходящем обыске.

Если свидетель застанет демона за делами, которые считаются переломным моментом (для свидетеля), воздействие этой силы прекратится. Продолжая предыдущий пример, демон может попасть в кабинет, но если секретарь увидит, что он пытается устроить там поджог, Лазейка перестанет работать.

Исключительный успех: То же, что и выше, плюс демон может отдать один простой приказ свидетелю. Приказ не заставит свидетеля сделать что-то, что приведет к переломному моменту, но “Оставайтесь здесь” или “Не говорите никому, что я здесь был” - вполне разумные примеры.

Кукушкино Яйцо

Заполучить предмет гораздо легче, когда его владелец не знает о пропаже. Это потребует от него определенной аккуратности, но с помощью данной Лазейки демон может заменить предмет на идентичный. Подмена должна быть примерно того же размера, функциональности и веса, что и целевой предмет, и, после применения Лазейки, “кукушкино яйцо” будет неотличимо от украденного.

Запас дайсов: Ловкость + Кража.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Лазейка срабатывает наоборот - демон перестает отличать оригинал от подмены и “крадет” последнюю. Он не поймет этого до конца сцены, после чего цель может быть уже недостижима.

Неудача: Никакого воздействия - предметы по-прежнему выглядят отличными друг от друга. Если у него все еще есть возможность произвести

подмену, демон может попытаться применить Лазейку снова с накопительным штрафом -1 за каждую попытку в течение сцены.

Успех: Демон производит подмену. Жертва ничего не заметит как минимум до начала следующей сцены.

Исключительный успех: То же, что и выше, но жертва не замечает подмены в течение 24 часов. Однако, ее может заметить другой персонаж. Если жертве укажут на подмену, то действие Лазейки прекратится.

Диверсия

Попасть в запретное место, залезть в картотеку или украсть что-то со стола зачастую становится возможно, если определенный человек или люди будут отвлечены ненадолго. С помощью данной Лазейки, демон может сделать так, чтобы его цели отвернулись или как-либо еще отвлеклись на время, которого ему хватит, чтобы проскочить мимо них.

Запас дайсов: Манипулирование + Экспрессия.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж обращает на себя всеобщее внимание. Все цели Лазейки и те, кто находится поблизости, отвлекаются от своих дел, чтобы посмотреть на демона. Хотя они могут и не следовать за ним по пятам или даже приближаться (если только это неуместно - охранник или полицейский может последовать за персонажем, если посчитает его подозрительным), они будут пристально за ним наблюдать в течение сцены.

Неудача: Никакого воздействия. Персонаж должен полагаться на свою врожденную скрытность или диверсионные умения. Он может попытаться применить Лазейку повторно с накопительным штрафом -1 за каждую последующую попытку.

Успех: Максимальное количество целей демона ограничено значением его Примума. В случае успеха цели отвернутся в направлении, указанном демоном и не посмотрят обратно, если ничего серьезного не привлечет их внимания (взрыв, выстрел или события подобного уровня). Любой, кто пытается прокрасться мимо целей, украсть что-то у них или избежать их внимания получает бонус к соответствующему броску (скорее всего, на Скрытность или Кражу), равный количеству набранных игроком успехов. Если персонаж применит эту Лазейку к цели, а затем нападет на нее, игрок цели должен будет сделать соревновательный бросок против броска Лазейки, чтобы его персонажа не застали врасплох (стр. 319).

Исключительный успех: Игрок выбирает: либо Лазейка работает, как описано выше, но затрагивает любое количество находящихся поблизости целей, либо она влияет на обычное количество целей так, что они *не могут* делать бросок, чтобы заметить кого-либо, крадущегося мимо них. Если данная Лазейка используется для неожиданной атаки, персонаж может нанести один Смертельный Удар (стр. 168 **Основной Книги Правил Мира Тьмы**).

Знакомое Лицо (Don't I Know You?)

Память - забавная штука. Разные ассоциации зачастую находятся исключительно на подсознательном уровне, но все равно очень сильно влияют на нас. Один человек может относиться к другому куда более дружелюбно и уважительно, чем тот того заслуживает, просто потому что этот человек чем-то напоминает его дядю. Это что-то может проявляться по-разному - во внешности, в голосе или запахе (а запах дольше всего прочего остается в памяти млекопитающих), но оно заставляет цель лучше относиться к персонажу.

Данная Лазейка использует разные игровые правила, в зависимости от того, использует ли персонаж Социальное Маневрирование (стр. 314) или предпринимает простое Социальное действие (убалтывание, например).

Запас дайсов: Манипулирование + Обман - Решительность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон действительно напоминает цели кого-то - кого-то неприятного. Если персонаж использует Социальное Маневрирование, то впечатление немедленно становится *враждебным*. Если персонаж совершает простое Социальное действие, то он получает штраф -5 к броску.

Неудача: Никакого воздействия. Персонаж должен очаровывать цель своими собственными силами. Демон может попытаться повторно применить эту Лазейку с накопительным штрафом -1 за каждую последующую попытку в течение сцены.

Успех: Демон напоминает цели кого-то из ее прошлого - кого-то хорошего. Цель не принимает демона за этого человека и даже может не понимать ассоциации на сознательном уровне, вроде "Она напоминает мне мою первую любовь". Если персонаж использует Социальное Маневрирование, то впечатление немедленно повышается на один уровень и он может сделать бросок на открытие Дверей. Если персонаж совершает простое Социальное действие, то он получает бонус +3 к броску.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон получает интуитивное понимание, кого он напоминает цели и почему. С точки зрения правил (помимо той информации, которую Рассказчик сочтет нужным дать игроку) он получает Состояние: **Осведомлен** (Informed) по отношению к цели.

Прилипчивая Песня (Earworm)

Это очень раздражает, когда, пусть даже хорошая, песня постоянно крутится в голове. Демон может не дать цели забыть такую песню и, к тому же, усилить ее до такой степени, что она будет мешать думать и решать проблемы.

Запас дайсов: манипулирование + Экспрессия - Самообладание.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Песня застревает в голове демона. Лазейка воздействует на него с количеством успехов, равным значению его Примума. Демон может

магически очистить голову от песни. Это требует траты единицы Эфира и броска на компрометацию с модификатором +3.

Неудача: Никакого воздействия. Персонаж может повторить попытку внедрения с накопительным штрафом -1 за каждую попытку против той же цели в течение сцены.

Успех: Цель слышит песню, которую не может выбить из головы. Песня не обязана быть настоящим, узнаваемым музыкальным произведением (но если у игрока есть любимая прилипчивая песня, которую он хочет поставить труппе, ничто ему не запрещает это сделать). При попытке сосредоточиться или заняться какой-то деятельностью, песня в голове цели будет становиться “громче” и отвлекать на себя еще больше умственных ресурсов. Все длительные действия цели требуют набрать дополнительно количество успехов, равное набранному в броске этой Лазейки, а все ее броски на Восприятие получают штраф, равный значению Примума демона.

Исключительный успех: То же, что и выше, но цель также неосознанно напевает песню вслух или себе под нос, получая штраф по значению Примума демона ко всем броскам Скрытности.

Однородные Воспоминания (Homogenous Memory)

Эффект Расемона, названный в честь одноименного фильма Акиры Куросавы, описывает феномен разного восприятия людьми одного события. Иногда этот эффект помогает демонам сохранять Прикрытие, ведь из противоречивых точек зрения на одно сверхъестественное событие не сложить единой картины. Но зачастую пользу приносит и единство свидетелей в описании события. Большинство людей, включая полицейских, предпочитают путь наименьшего сопротивления, а раз все свидетели говорят, что человек сам прыгнул с крыши, то как вообще можно заподозрить, что его столкнуло крылатое существо?

Таким образом, данная Лазейка отменяет эффект Расемона, заставляя всех рассказывать одно и то же описание события.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман - Решительность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Неудачное извращение изначального действия Лазейки приводит к тому, что все начинают давать сходные описания события, которые выведут любого следователя прямо на демона. Демон получает Состояние: **Привлекающий Внимания** (Marked) - все, кто расследуют его деятельность, при бросках на обнаружение его следов или на поиск свидетелей этой деятельности получают бонус +2. Демон может снять это Состояние, вступив в непосредственную конфронтацию с преследователем.

Неудача: Никакого воздействия. Эффект Расемона работает как обычно, и каждый описывает (или скрывает) то, что видел, в соответствии со своими интересами.

Успех: Свидетели активности в предыдущей сцене будут описывать то, что демон выберет в качестве легенды, при условии, что это не будет полным

бредом с точки зрения обывателя. Продолжая пример с человеком, которого крылатый демон сбросил с крыши, свидетелям можно навязать видение, что жертва сама спрыгнула, что на нее напал другой человек или что она поскользнулась и упала. Однако, если демон попытается внушить идею о том, что жертва выпала из летающих саней, запряженных оленями, то такое видение “не сработает”, и Лазейка потерпит неудачу.

Демону не нужно говорить со свидетелями. Его сила воздействует на само событие и на то, как его воспринимают *любые* свидетели, а не какие-то конкретные.

Данная Лазейка не мешает сверхъестественным существам заглядывать в разум свидетеля, чтобы узнать правду или использовать экстрасенсорные способности (вроде Преимущества **Психометрия** (Psychometry), стр. 301), показывающие прошлые события местности.

Исключительный успех: То же, что и выше, но любые попытки узнать правду от одного из свидетелей, как обычные, так и сверхъестественные, получают штраф, равный значению Примума демона.

Кража Личности (Identity Theft)

Человеку, владеющему компьютером и небольшими мошенническими талантами, несложно выдать себя за другого человека, чтобы воспользоваться его деньгами, страховкой и кредитной картой. Но демон может добиться куда большего, эксплуатируя понятие “личности” на концептуальном уровне. Он может украсть не только имя, но и лицо и восприятие человека. Этот эффект длится недолго, но щепетильный демон может собрать целый “гардероб” часто используемых личностей, с помощью которых он может быстро уйти от погони... Или даже ударить по противникам, используя ресурсы одной из украденных личностей.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон случайно отдает цели всю свою личность. Это приводит к ряду неприятных последствий. Во-первых, демон совсем забывает свою личность и начинает бесцельно бродить туда-сюда, ничего не понимая, пока действие силы не прекратится. Он не может тратить Эфир и применять свои Лазейки, а также не представляет, кто он такой. Этот эффект длится (10 - Прикрытие) часов, применительно к активному на момент использования Лазейки Прикрытию.

Неудача: Никакого воздействия. Демон и цель сохраняют свои личности. Демон может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку по отношению к той же цели в течение дня.

Успех: Демон забирает личность цели. Его лицо аккуратно меняется, чтобы быть похожим на цель, также меняются его голос и манеры, и он вливается в жизнь персонажа. Демон получает доступ к Социальным Преимуществам цели, вроде Ресурсов, Союзников, Слуг и т.д., на столько часов, сколько успехов он набрал в броске. В это же время, цель совсем забывает свою

личность и впадает в летаргию - пока демон использует ее лицо, она будет спать или, иногда, бродить во сне.

Если цель умрет, пока демон использует ее личность, он должен будет немедленно отбросить эту личность. В таком случае, игрок должен сделать бросок на компрометацию со штрафом, равным количеству часов, в течение которых демон выдавал себя за цель в этот раз.

Для применения этой силы демон должен прикоснуться к цели, но после этого он может применять эту Лазейку к цели на расстоянии стольких миль, сколько у него очков в Примуме. Кража Личности неприменима к сверхъестественным персонажам (то есть, к любым персонажам, у которых есть черта Сопротивляемость Сверхъестественному).

Исключительный успех: Кража длится до 24 часов, но демон может отменить эффект в любой момент. Однако, демону стоит отслеживать состояние цели в этот период, так как, чем дольше длится кража, тем она опаснее для демона в случае смерти цели.

Праздный Разговор (Idle Conversation)

Когда демоны устраивают встречи друг с другом или с другими сверхъестественными существами, они могут обсуждать битвы с ангелами, увиденную охоту оборотней или любые зверства и бессмыслицу, которые они творили во времена служения Богу-Машине. Но, как и люди, они предпочитают обсуждать это за чашкой кофе или кружкой пива, поэтому зашифровать беседу от посторонних слушателей - вполне разумное решение. Демон, применяющий данную Лазейку, заставляет разговор, в котором он участвует, звучать как праздная беседа ни о чем, в которой и подслушивать - то нечего. Если кто-то активно следит за демоном, он не сможет понять смысл разговора - либо потому, что пропускает слова мимо ушей, либо потому, что не может настроить громкость подслушивающего устройства.

Обратите внимание, что так как все демоны могут говорить на любом языке, то группа демонов вполне может собраться в нью-йоркском кафе и, общаясь, например, на баскском языке, не беспокоиться о том, что окружающие их подслушают. Поэтому, данная Лазейка имеет смысл лишь для демонов, которые часто общаются со стигматиками, договорниками и другими сверхъестественными существами.

Запас дайсов: Манипулирование + Коммуникабельность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Все присутствующие слышат разговор, и, даже когда демон и его собеседники замолкают, они не замечают этого и могут продолжить говорить. Это вполне может привести к нежелательным последствиям и Состояниям или, по меньшей мере, повредить Прикрытие демона, использовавшего эту Лазейку.

Неудача: Никакого воздействия. Демон и его собеседники по-прежнему очень рискуют, разговаривая о своих делах в публичном месте.

Успех: Демон и все, на кого он распространит воздействие, могут общаться без страха быть подслушанными. Для обывателя со стороны беседа несет столько же смысла, сколько и белый шум. Если кто-то специально попытается подслушать разговор, то для него голоса будут казаться слишком тихими, фоновый шум слишком громким, и он не сможет разобрать отдельных слов. Эта сила не позволяет демону определить или воспрепятствовать магическому вмешательству. Персонаж, у которого есть сверхъестественные способы подслушать беседу, будь то чтение по губам или чтение разума, не встретит сопротивления этой Лазейки.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон узнает, если кто-то попытается целенаправленно подслушать разговор. В таком случае, персонаж может решить, что услышит шпион - персонажи могут обсуждать, как лучше избавиться от трупа, а подслушивающий услышит беседу о том, куда выгоднее сдать старую технику. Помимо этого, демон может сделать рефлексивный бросок Сообразительность + Самообладание на обнаружение магических попыток пробиться сквозь действие Лазейки.

У Меня в Кармане (In My Pocket)

Наличие правильных вещей в правильное время может стать вопросом жизни и смерти (или Прикрытия и обнаружения ангелами). Карманы демона представляют собой странное сочетание пустоты и квантовых вероятностей - теоретически, у него может быть там что угодно соразмерное, если только он не докажет обратное, вывернув их. Поэтому, в карманах у демона действительно может оказаться что угодно, если оно там умещается.

Запас дайсов: Ловкость + Кража.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: В карманах у демона ничего нет. Все, что он там хранил, исчезает навсегда, став чистой вероятностью.

Неудача: Никакого воздействия. Демон достанет желаемый предмет, только если он действительно находится у него в кармане. Чтобы повторить попытку для этого же предмета, ему понадобится переодеться, но он может попытаться достать другой предмет.

Успех: Демон достает желаемый предмет, если он может поместиться в кармане. Демон может применить эту Лазейку к укрывающим предметам, не являющимся буквальными карманами (подшивка плаща, кошелек, чехол для скрипки), при условии, что никто из присутствующих в текущей сцене не видел, что внутри, и не знает, что целевого предмета там нет. Бонус снаряжения такого предмета будет равен значению Примума демона или стандартному, в зависимости от того, что ниже.

Эта Лазейка *может* создавать оружие, но, опять же, только если демон не дал понять, что у него его нет. Если он придет на официальный прием и пройдет металлодетектор, то он не сможет после этого применить У Меня в Кармане, чтобы достать стальной нож. А если ему придется еще и вывернуть карманы,

то, доказав, что там ничего нет, он не сможет воспользоваться этой Лазейкой (во всяком случае, не по отношению к карманам).

Хоть эта Лазейка обладает большой гибкостью, у нее есть и ограничения. Например, так как она не может создавать предметы, которых точно *нет* у демона в кармане, она не может создавать предметы, принадлежащие или находящиеся у другого человека (то есть, демон может достать мобильный телефон, но не телефон конкретного человека). Персонаж может достать значок или удостоверение, но они не будут подогнаны под него и не выдержат никакой проверки. В течение главы персонаж может применить эту Лазейку столько раз, сколько у него очков в Примуме. После этого, каждое применение У Меня в Кармане считается компрометацией.

Исключительный успех: То же, что и выше, но бонус снаряжения предмета равен значению Примума демона или стандартному бонусу, в зависимости от того, что *выше*. Если они равны, добавьте один пункт.

Помехи (Interference)

Демоны должны бдительно следить за состоянием своего Прикрытия. Бог-Машина стремится вернуть (или уничтожить) всех демонов, а Прикрытие - единственное, что сбивает его агентов со следа Раскованного. К слову, преследуя цели Программы, демон зачастую вынужден разоблачить себя, пусть даже на мгновение. Используя данную Лазейку, он может распространить искажения, вызываемые подорванным Прикрытием, чтобы выиграть время.

Эту Лазейку нужно применять после того, как персонаж (или другой демон поблизости) потеряет уровень Прикрытия или как-то еще привлечет внимание ангелов.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон упрощает работу ангелам - все присутствующие в сцене демоны становятся заметными, как новогодняя елка. *Все* присутствующие демоны получают Состояние: Преследуемый. Персонаж может отменить этот эффект, если сразу же начнет действовать во всеуслышание (то есть, принимая весь удар на себя).

Неудача: Никакого воздействия. Демону придется разбираться с последствиями как обычно.

Успех: Демон распространяет эффект разоблачения на всю местность, из-за чего ангелам становится трудно определить, где именно было подорвано Прикрытие. Ангелы, ищущие демона, получают штраф, равный количеству набранных успехов в броске Лазейке. Если демон применил Помехи после неудачного броска на компрометацию, то соответствующий персонаж по-прежнему теряет очко Прикрытия, но выбирает Состояния или глюки, как если бы бросок был успешен (стр. 115). Однако, данный эффект не распространяется на полный провал в броске на компрометацию.

Исключительный успех: То же, что и выше.

Укромное Местечко (Last Place You Look)

Соккрытие предмета меняет его. Пистолет перестает быть просто пистолетом. Будучи соккрытым, он становится *спрятанным* пистолетом, сознательно помещенным туда, где, предположительно, его не найдут. Искать спрятанный предмет, высматривая сам предмет, может быть непросто, если он хорошо соккрыт от посторонних. Искать спрятанный предмет, высматривая все, что “спрятано”, гораздо эффективнее, но этот вариант недоступен большинству людей. Впрочем, демоны не относятся к большинству людей.

Запас дайсов: Сообразительность + Кража.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Предмет (если таковой вообще имеется) становится настолько соккрытым, что его невозможно обнаружить простыми способами. Другой демон может применить эту Лазейку, чтобы обнаружить его, так же, как и прочие сверхъестественные существа могут применить свои аналогичные силы, но даже такие попытки будут проводиться со штрафом, равным значению Примума демона.

Неудача: Никакого воздействия. Демон может попытаться найти соккрытое в той же местности с накопительным штрафом -1 за каждую попытку.

Успех: Если какой-либо предмет был спрятан в месте поиска (на площади около 250 квадратных футов или в пределах одной комнаты, но Рассказчик может увеличить площадь, особенно, если у демона высокий Примум), то демон узнает, где именно. Он не будет знать, *что именно* или как спрятано, но он поймет, в каком направлении искать, где копать и куда смотреть, чтобы найти. В течение сцены игрок может добавить значение Примума ко всем броскам на поиск предмета. Если это потребует длительного действия, вместо этого он добавляет столько *успехов*.

Исключительный успех: Демон знает, где находится и как спрятан предмет. Если “предмет” - это сообщение, выгравированное на стене и затем закрашенное, то он поймет, где стирать краску. Если это пистолет в стенном сейфе, демон поймет, что ему нужно открыть сейф. Правило о добавлении значения Примума к запасу дайсов или набранным успехам длительного действия остается в силе.

Ходячая Библиотека (Living Recorder)

Лучшее хранилище данных - человеческий мозг. Хотя его восприятие и ограничено, он, помимо прочей, хранит также информацию, касающуюся осязания, слуха и обоняния, и даже способен трактовать эту информацию. Демон, обладающий соответствующими знаниями, может превратить целевого человека в ходячее записывающее устройство, чьи данные можно прочесть, когда демону будет удобно. Это очень удобный способ узнать чей-нибудь пароль или изучить внутренние помещения здания - просто превратите кого-нибудь в хранилище данных, а жизнь сделает все остальное. Демон должен прикоснуться к цели, чтобы превратить ее в Ходячую Библиотеку.

Запас дайсов: Манипулирование + Расследование.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон немедленно получает информацию, собранную целью за последние несколько месяцев - всю разом. Этот поток информации бесполезен - он состоит из телесных ощущений, отрывков песен и эпизодов из любимого сериала цели. Демон получает Состояние: **Рассеянный** (Distracted) (-2 ко всем броскам Восприятия и медитации, может быть снято принятием автоматической неудачи в броске Восприятия или Ментального Навыка).

Неудача: Никакого воздействия - цель не стала Ходячей Библиотекой. Демон может попытаться снова с накопительным штрафом -1 за каждую попытку на ту же цель в течение сцены.

Успех: Демон превращает цель в Ходячую Библиотеку. Демон может указать время начала и завершения записи, но оно должно отталкиваться от момента применения этой Лазейки ("через 12 часов"). Цель может записать столько сцен, сколько у демона очков в Примуме. Для того, чтобы "скачать" данные, демону потребуется снова прикоснуться цели, и полученные данные он будет воспринимать, как если бы сам был им свидетелем.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон может заставить цель забыть любой объем полученной информации, который он захочет "вырезать".

Лицо в Толпе (Lost in the Crowd)

Каждый человек уникален, отличаясь от других как физическими особенностями, так и более абстрактными. И все же, соберите достаточно людей, и они превратятся в толпу, а толпа - это, во многих отношениях, однородное скопление людей. Демон может стать частью этого скопления, теряя все отличительные черты и смешиваясь с остальными так хорошо, что даже на снимке этой толпы в высоком разрешении никто не сможет его выделить, сколько бы ни искал.

Запас дайсов: Сообразительность + Скрытность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Толпа расступается перед демоном. Куда бы он не пошел, люди отходят в сторону. При некоторых обстоятельствах это может оказаться полезным, но не когда персонаж пытается затеряться в толпе. Он получает Состояние: **Заметный** (Exposed) (-2 ко всем броскам Скрытности) и может его снять, приняв автоматическую неудачу в броске Скрытности.

Неудача: Никакого воздействия. Персонаж может попытаться повторно применить Лазейку, если поблизости еще есть толпа, и его не успели заметить, с накопительным штрафом -1 за каждую последующую попытку.

Успех: До тех пор, пока персонаж остается в толпе как минимум из 10 человек и не делает ничего, что могло бы привлечь к нему внимание, все броски Восприятия с целью найти его терпят автоматическую неудачу. К этому относится высматривание его на фотографиях толпы, сделанных после

применения Лазейки. Однако, она не защищает персонажа от магического обнаружения (в отличие от Морока, см. стр. 112).

Исключительный успех: Помимо своей незаметности, персонаж также получает возможность понять, что его кто-то ищет. Это не распространяется на тех, кто высматривает его на фотографиях и видео, сделанных постфактум, но пока он в толпе, он может чувствовать, что его кто-то ищет (то есть, пытается пробиться через однородность природы “толпы” и вычленив его, как отдельную сущность).

Бессмыслица (Meaningless)

Любой язык символичен. Сказанное слово - всего лишь набор звуков, написанное - мешанина линий и закорючек. Язык работает благодаря нашей способности придавать смысл этим случайным элементам, увидев или услышав их. Демон может урезать способность цели понимать смысл языка - или, при надлежащем умении, ситуации.

Запас дайсов: Манипулирование + Образование.

Действие: Мгновенное.

Результат броска

Полный провал: Цель получает глубокое, интуитивное понимание происходящего в сцене. К сожалению, это означает, что цель немедленно распознает природу демона. В зависимости от ситуации, это может стать для нее переломным моментом или причиной праведного гнева. В любом случае, это приводит к автоматическому броску на компрометацию для демона.

Неудача: Никакого воздействия. Демон может попытаться применить эту Лазейку повторно с накопительным штрафом -1 за каждую попытку к той же цели в течение сцены.

Успех: Цель теряет способность понимать язык. Обратите внимание, что речь идет не о понимании какого-то конкретного языка - персонаж, владеющий английским и испанским, не сохранит навыка понимания ни одного из них. Лазейка влияет на язык на концептуальном уровне, что означает, что цель будет слышать, как кто-то производит звуки, или видеть знаки на бумаге, но не сможет придать им *никакого* смысла. Это приводит к полному замешательству (цель должна немедленно сделать рефлексивный бросок Решительность + Самообладание, чтобы не получить Состояние: **Потрясен** (Shaken), стр. 310). Само собой, это практически ликвидирует возможность общения с целью. Данный эффект длится одну сцену.

Исключительный успех: То же, что и выше, но эффект более ярко выраженный. Персонаж теряет способность мыслить словами, вместо этого его мышление становится сбивающей с толку мешаниной цветов, запахов и образов, лишенных какой-либо логики. Это немедленно приводит к переломному моменту для жертвы (со штрафом, равным значению Примума демона).

Меня Там Не Было

Взятками и угрозами можно заставить свидетеля умолчать о том, что он видел демона, но целеустремленный следователь все равно может заставить

его раскрыть правду. Поэтому демону лучше просто удалять сами знания свидетелей о том, что они его видели. Демон может заставить одного или несколько персонажей забыть о его присутствии в конкретной сцене. Данная Лазейка не стирает воспоминания о нем, только о его присутствии в этой сцене. Если свидетель был с демоном в течение нескольких сцен подряд, то применение этой Лазейки может привести к появлению у него тревожных вопросов при попытке вспомнить время, когда он видел демона (“Мы позавтракали и пошли в кино, но... Я вышел из кинотеатра один?”).

Запас дайсов: Манипулирование + Скрытность - Решительность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Цель детально запоминает персонажа и не может забыть его. Если Рассказчик посчитает это уместным, цель может даже прийти в восторг или стать одержимой демоном, преследуя его повсюду и стремясь узнать о нем все, что только можно.

Неудача: Никакого воздействия. Цель будет помнить о демоне, как и должна.

Успех: Цель (или цели) забывает, что демон присутствовал в предыдущей сцене. Рассказчику следует применить штраф к броску Лазейки, если демон в этой сцене был в центре внимания, нанес повреждения цели или как-то еще запомнился. Если он просто разговаривал с целью, штраф необязателен. Если демон вошел в комнату и застрелил супруга цели, то штраф должен быть, как минимум, -3.

Цель мысленно заполняет пробелы в воспоминаниях о демоне. Если взять предыдущий пример, она будет знать, что *кто-то* вошел и застрелил ее супруга, но не сможет вспомнить детали. Если отсутствие демона создает противоречивость в последовательности событий, цель может осознать и признать это, но все равно не вспомнит его. Действие этой Лазейки длится до тех пор, пока цель не увидит демона снова (вживую, а не на фотографии). Когда это произойдет, она должна будет сделать бросок Сообразительность + Решительность - Примум демона. В случае успеха, она вспомнит демона и его роль в соответствующей сцене.

Меня Там Не Было работает на любого персонажа, который видел или взаимодействовал с демоном в течение целевой сцены. Эта Лазейка может быть применена в течение часа после завершения этой сцены.

Исключительный успех: То же, что и выше, но цель не сможет вспомнить об участии демона в сцене, даже если встретит его потворно. Только сверхъестественные способы помогут ей восстановить эти воспоминания.

Бритва Оккама

Бритва Оккама - это научный принцип, согласно которому, при прочих равных, то объяснение явления, в котором меньше допущений, скорее всего, является верным. К слову, самое простое объяснение действительно зачастую правильно. Так как демоны нередко попадают в сложнообъяснимые ситуации, и им нужно беречь свое Прикрытие, то нелишним было бы иметь способ скрывать свою деятельность. Например, с помощью данной Лазейки, которая

заставляет свидетелей поверить в то объяснение событий, которое будет проще, чем правда.

Запас дайсов: Манипулирование + Убеждение.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Цель не дает себя обмануть и понимает истинную природу демона. Он должен немедленно сделать бросок на компрометацию.

Неудача: Никакого воздействия. Цель видит то, что видит, и демону придется разбираться с последствиями соответственно.

Успех: Будучи примененной, эта Лазейка укрепляет Прикрытие демона. На одну сцену демон добавляет значение Примума к Прикрытию, но только при бросках на компрометацию. То есть, если у него Прикрытие 5 и Примум 3, то, применив Бритву Оккама, в течение сцены при потере Прикрытия в результате компрометации, его Прикрытие будет считаться равным 8. Однако, эта Лазейка не защищает демона от глюков и Состояний, приобретаемых в результате бросков на компрометацию.

Это дополнительное Прикрытие создает “буфер” только для действий, связанных с Махинациями и очевидных сверхъестественных проявлений. На нетипичное для Прикрытия поведение это не распространяется.

Исключительный успех: То же, что и выше, но “буфер” применяется ко всем броскам на компрометацию демона в течение сцены.

Быстрое Переодевание (Quick Change)

Смена одежды может помочь демону, пытающемуся не привлекать внимание (или наоборот). Оставшись в одиночестве и ненадолго сконцентрировавшись, демон может изменить свою одежду, как ему вздумается, например, превратить грязную уличную одежду в безупречное вечернее платье (или наоборот). Данная Лазейка позволяет внедриться в чужие ряды или выдать себя за кого-то, но демон должен быть осторожен - она не меняет его Прикрытие, и он по-прежнему может его скомпрометировать.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Одежда персонажа становится анахроничной, изорванной, совершенно не приемлимой в текущей ситуации... Или вообще исчезает.

Неудача: Одежда персонажа не меняется.

Успех: Одежда демона меняется в соответствии с его пожеланиями. Прочее имущество демона не меняется (на нем может появиться дорогой костюм, но не деньги в карманах), равно как не меняется и его тело. То есть, если он истекает кровью, испачкан или имеет какие-либо еще телесные отметины, Быстрое Переодевание никак это не устраним. Также обратите внимание, что хоть Быстрое Переодевание и может создать любую униформу, оно не заставляет свидетелей верить в этот маскарад или принимать его без сомнений (однако, вам может помочь Уполномоченное Лицо, см. стр.140).

Также, если персонаж применит данную Лазейку для совершения крайне не типичных для его Прикрытия действий, он будет подвержен компрометации как обычно (стр. 114).

Исключительный успех: То же, что и выше, но Лазейка также поверхностно меняет тело демона, делая его чистым, грязным, запачканным кровью, пахнущим табаком и т.д., в соответствии с желаемой маскировкой.

Неличность

В романе “1984” Джордж Оруэлл придумал термин “неличность” для обозначения человека, чье существование было стерто так основательно, что для окружающих он как будто никогда не существовал. Иногда ангелам поручают совершить этот отвратительный акт, но Падение лишает ангела возможности так сильно влиять на реальность. Однако, правильно подготовленный демон может ненадолго ввести человека в “помутнение личности”, делая его неузнаваемым для окружающих и неспособным подтвердить свою личность.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман - Самообладание.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Личность демона, а не цели, испаряется. В течение сцены персонаж не способен подтвердить свою личность, и даже его близкие и напарники не узнают его. Демон не страдает от психологических эффектов Лазейки (см. ниже), но, к сожалению, такое резкое исчезновение личности может привлечь внимание Бога-Машины и его агентов. Игрок должен немедленно сделать бросок на компрометацию.

Неудача: Никакого воздействия. Цель сохраняет свою личность. Демон может попытаться снова с накопительным штрафом -1 за каждую попытку к этой цели в течение сцены.

Успех: До конца сцены цель не может подтвердить свою личность. Любые подтверждения ее личности, будь то паспорт, отпечатки пальцев, особые знания, окружающими либо игнорируются (“это ничего не доказывает”), либо вызывают у них недоверие (“откуда ты это знаешь? Ты что, взломал мою почту?!”). Даже друзья и семья цели не узнают ее, но они и не замечают пробелов в своих воспоминаниях. Например, ребенок, который больше не узнает свою мать, наверняка помнит, что мать у него *есть*, но считает, что это не та женщина, что стоит перед ним. Этот эффект длится одну сцену.

Данная сила может травмировать психику, если не больше. Если в течение сцены от персонажа потребуют подтвердить свою личность, а он не сможет, то это будет считаться переломным моментом для него. Рассказчик должен применять штрафы к этому броску, в зависимости от того, кому персонаж пытается доказать свою личность - чем этот человек ему ближе, тем больше штраф. Если он не может убедить полицейского в том, кем он является, то штраф, если и будет, то не страшнее -1. А вот услышать “Я вас не знаю” от собственного ребенка - это уже -3, как минимум.

У персонажей Рассказчика обычно не отслеживается Целостность и переломные моменты. Когда Неличность применяется к ним, демон может дать им Состояния (**В Отчаянии** (Disheartened), Потрясен) или шантажировать их (“Я могу вернуть тебе твою личность”).

Исключительный успех: Эффект становится еще сильнее - теперь все игнорируют цель. Зеркала не запотевают от ее дыхания, она не способна привлечь внимание прохожих и если она попытается прикоснуться к кому-то, то почувствует, как силы покидают ее, а тело терзает боль (один уровень ударных повреждений каждый раз, когда цель сознательно прикасается к кому-то, кроме демона). Если она потеряет сознание от этих повреждений, то очнется в начале следующей сцены без урона. Цель переживает переломный момент со штрафом -4 или по значению Примума демона, в зависимости от того, что выше.

Без Следа (Without a Trace)

От современных следователей и криминалистов мало что ускользает (при условии наличия ресурсов и достаточной компетенции). Поэтому, лучшее, что демон может сделать для того, чтобы его не обнаружили, это заставить само место действия “забыть” его. Обладая соответствующими знаниями, он может это сделать.

Запас дайсов: Манипулирование + Расследование.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Следы присутствия демона очень четко проявляются на месте действия. Следователю, ищущему улики, касающиеся демона, никогда не придется совершать длительного действия в броске Расследования. Более того, он получает бонус, равный значению Примума демона.

Неудача: Никакого воздействия. Все улики остаются на месте.

Успех: Место действия “забывает”, что персонаж там когда-либо был.

Отпечатки пальцев, следы ботинок и ног, биологические материалы (кровь, кожа, волосы) исчезают. Предметы, оставшиеся от персонажа - гильзы, мусор и т.д. - не исчезают, но и не содержат ничего, что могло бы вывести на него. Видеозаписи с персонажем становятся размытыми и полными помех.

Исключительный успех: То же, что и выше, но персонаж также может заставить место действия “запомнить” кого-то вместо себя. Этим человеком может быть любое из прочих Прикрытий персонажа (например, для создания алиби) или любой договорник демона.

Голосовые Лазейки

Голосовые Лазейки позволяют демону влиять на разумных существ. Уровень разумности целей варьируется - некоторые Посланники рассказывали, как, будучи ангелами, получали приказы даровать откровения кошкам и собакам, чтобы они помогли (или отвлекли) своим владельцам. Таким образом, Голосовые Лазейки позволяют демонам установить контакт и изменить тон взаимодействия. Для лучшего понимания этих Лазеек демоны-наставники

обычно подчеркивают, что они влияют на взаимодействие, а не на самих целей.

Данная категория Лазеек позволяет влиять на концепцию *общения*. В некотором смысле, это делает их самыми могущественными Лазейками, ведь вся человеческая цивилизация основана на общении. Помимо этого, задания ангелов исходят от самого Бога-Машины, что также подразумевает какую-то форму общения, и, хотя ни одному демону до сих пор не удалось понять, как, его теоретически можно прервать. В случае успеха, возможно, демону удастся склонить ангела к Падению. Голосовые Лазейки также охватывают концепции раскрытия и осознания - две стороны одной монеты. Демон *раскрывает*, а цель *осознает*, и любым из этих двух явлений можно манипулировать... А значит, врагам демона, знающего эти Лазейки, не следует верить тому, что они видят или узнают.

Сквозь Шум Толпы (Across a Crowded Room)

Если из формулы общения удалить громкость и фоновый шум, то шепот станет полноценным средством обмена информацией. С помощью Голосовых Лазеек демон может обеспечить необходимые условия. Ему достаточно что-то прошептать и любые цели в поле его зрения это услышат. Поэтому данная Лазейка позволяет не полагаться на разные устройства в общении с союзниками, а также свести кого-нибудь с ума постоянным нашептыванием его грехов.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон может говорить *только* шепотом в течение стольких часов, сколько у него очков в Примуме. Его голос не может быть громче 20 децибел, из-за чего практически любой фоновый шум будет заглушать его.

Неудача: Никакого воздействия. Цель не слышит шепота. Демон может повторить попытку без штрафа.

Успех: Демон шепчет короткую фразу (не дольше шестисекундной речи). Любая цель в его поле зрения может это услышать, он выбирает кто именно. Если демон воспользуется средствами, расширяющими возможности его зрения (например, телескоп), он может значительно увеличить зону воздействия данной Лазейки.

Исключительный успех: Демон может услышать, что ответила цель, поэтому с подготовленной целью можно вести короткий диалог.

Общение с Животными

Очевидно, что животные способны общаться, но есть ли у них *язык*? Лингвисты и бихевиористы годами бьются над этим вопросом (и вопросом того, что такое язык), но демоны знают правду - по меньшей мере, животные могут понимать язык, если он представлен в достаточно ясной форме. Естественно, такая форма языка доступна демонам.

Запас дайсов: Манипулирование + Знание животных.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон вызывает у животного инстинктивный страх. Оно немедленно сбегает от него или, если не может, набрасывается.

Неудача: Никакого воздействия. Общения между демоном и животным не происходит. Демон может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку на том же животном.

Успех: Демон может дать животному указания, которые оно попытается выполнить со всем старанием. Животное не будет делать того, что противоречит его натуре, но демон *может* манипулировать его восприятием до некоторой степени. Например, белка не станет залезать в дом, чтобы украсть флеш-накопитель, но она запросто может утащить попкорн или другое лакомство, что может отвлечь владельца устройства. Собака не будет нападать на человека без причины, но демон может дать ей причину - для нападения *нужны* определенные обстоятельства (голод, чувство угрозы, защита щенят), и он может их внушить.

Демон может дать лишь одно поручение животному, но после его исполнения он может повторно применить данную Лазейку для того, чтобы назначить следующее.

Исключительный успех: Демон может получить информацию от животного и узнать, что оно видело или пережило, в дополнение к возможности дать поручение.

Животное-Посланик

Демон может отправить животное с сообщением для конкретного человека. Животное не будет говорить или писать, но даже лаем, щебетанием или скрипом оно передаст то, что демон хотел сказать. Как только сообщение доставлено, животное возвращается к своему обычному поведению (поэтому оно, скорее всего, убежит прочь).

Животное должно добраться до цели в течение дня. Если его путь займет больше времени, действие Лазейки прекратится, и оно вернется к своим обычным занятиям. Поэтому демону следует выбирать быстрых, небольших и социально приемлимых животных. В этом плане, колли очень популярны.

Запас дайсов: Манипулирование + Знание животных.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Животное доставляет сообщение цели, но оно противоположно тому, что демон хотел сообщить. Животное может передать, что кто-то, близкий цели, умер (хотя послание о том, что он жив и здоров) или что все хорошо, хотя, на самом деле, демону нужна помощь.

Неудача: Никакого воздействия. Животное ведет себя как обычно. Демон может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку на том же животном.

Успех: Животное убегает или улетает, чтобы доставить сообщение. Оно находит цель (дожидаясь ее снаружи здания, если потребуется) и “говорит”, издавая свои обычные звуки. Если цель - обычный человек, то она будет

поражена тем, что понимает послание, но, так как животное не говорит в буквальном смысле, это не вызывает у нее страха или недоверия. На цель не оказывается никакого воздействия для выполнения того, что содержится в сообщении.

Исключительный успех: После доставки сообщения, животное остается с целью на одну сцену, подталкивая ее к выполнению того, что нужно демону, и помогает не отвлекаться от этого. С точки зрения правил, игрок демона может отыгрывать животное, давая советы цели в случае необходимости.

Одолженное Мастерство (Borrowed Expertise)

Поделиться с другими можно не только информацией, но и знаниями и умениями. С точки зрения биологии, все это - вопрос активации правильных нейронов. Так что мешает демону активировать те нейроны, которые позволят человеку провести хирургическую операцию вместо тех, которые дадут ему видение будущего? Как выясняется, ничего, при условии, что он вспомнил данную Лазейку.

Запас дайсов: Манипулирование + [предоставляемый Навык].

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Нейроны цели активируются, но куда мощнее, чем задумывалось. Разум цели заполняют чужие знания, ощущения и моторная память. Она делает бросок Выносливость + Решительность - Примум демона. В случае неудачи цель впадает в кому и умирает, если ей не окажут медицинскую помощь (а если окажут, то она придет в норму примерно за день). В случае успеха персонаж добавляет значения Навыков демона - всех до единого - к своим и получает бонус, равный значению Примума демона, ко всем броскам в следующей сцене. В любом случае, демон должен сделать бросок на компрометацию со штрафом -2.

Неудача: Никакого воздействия. Демон не передает свой Навык. Он может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку по отношению к той же цели.

Успех: На одно действие демон передает цели один из своих Навыков. Цель получает полное значение Навыка вместе со всеми Специализациями. Выбранное действие может быть длительным. Однако, за каждые сутки действия этого эффекта демон должен сделать бросок на компрометацию.

Исключительный успех: Между целью и демоном устанавливается более гибкий канал передачи знаний, и последний получает возможность каждый ход менять предоставляемый Навык. Демон не может предоставить больше одного Навыка за раз, но он может заменять один на другой раз в ход рефлексивным действием (поэтому он, например, может передать цели Рукопашный бой или Холодное оружие, а после ее атаки заменить этот Навык на Атлетику, чтобы повысить ее Защиту).

Распространенное Заблуждение

В массовом сознании полно заблуждений. Например, человек не использует всего 10% своего мозга. Полет шмеля не противоречит законам

аэродинамики, а мобильный телефон практически не может воспламенить пары бензина. Демон может убедить цель в таких “фактах” (которые могут оказаться абсолютной ложью) и ухудшить ее действительные знания и умения.

Запас дайсов: Манипулирование + Наука.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: То, что говорит демон, в итоге, помогает цели. Добавьте значение его Примума к броску Навыка цели. Демон получает Состояние: Дискредитирован (-3 ко всем попыткам убедить в чем-то свидетелей этого разговора до конца сцены). Он может снять это Состояние, применив тот же Навык, что и цель, но должен набрать больше успехов, чем она.

Неудача: Никакого воздействия - цель делает бросок как обычно.

Успех: “Факт”, озвученный демоном, ухудшает умение цели. Бросок Навыка цели получает штраф, равный количеству набранных в броске Лазейки успехов или значению Примума демона, в зависимости от того, что выше.

Исключительный успех: Цель автоматически терпит неудачу в броске и теряет пункт Силы Воли.

Подслушивание

Общение - это не только речь. Язык тела, интонации и мимика тоже о чем-то говорят. Из этих деталей демон с соответствующими знаниями может извлечь не меньше информации, чем из речи. Демон может подслушать любой разговор в поле зрения при условии, что он четко видит лица хотя бы половины участвующих.

Запас дайсов: Сообразительность + Эмпатия.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон читает детали языка тела цели в отрыве от общего значения. Для него беседа выглядит как “есть хочу”, “что это за шум” и “под рубашкой чешется”, а настоящий смысл разговора от него ускользает.

Неудача: Никакого воздействия. Демон не может разобрать, о чем говорит цель. Если разговор все еще идет, он может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку по отношению к одному и тому же разговору.

Успех: Демон понимает разговор, как если бы он его слышал. Однако, он не слышит конкретных слов, поэтому не сможет воспроизвести разговор слово-в-слово позднее. Демон должен видеть хотя бы половину участников беседы, поэтому данную Лазейку сложно применять на больших группах, но при небольшом расстоянии и наличии бинокля демон становится отличным шпионом.

Исключительный успех: Демон ясно читает по губам (если, конечно, видит лица говорящих), поэтому он понимает каждое конкретное слово, а не только значение сказанного.

Секрет Полишинеля (Everybody Knows)

Слухи живут собственной жизнью, а демон может распространить слух, как эпидемию. Демон придумывает как можно более понятную и вредоносную сплетню и прикрепляет ее к цели. После этого, любой, с кем цель заговорит, “заразится” слухом и будет вести себя соответственно, даже если он, на самом деле, никогда сам слух не слышал и не был до этого знаком с целью. Данная Лазейка позволяет демону разрушить жизнь цели и обречь ее на одиночество, потому что, даже прося о помощи, она будет все только усугублять.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Слух также прикрепляется и к демону. Помимо эффектов, описанных в разделе “Успех” ниже, он также приводит к угрозе компрометации раз в неделю. Демон может сменить Прикрытие и не возвращаться к “испорченному” неделю, чтобы сбросить слух и снять соответствующее Состояние.

Неудача: Никакого воздействия. Слух не прикрепляется. Демон может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку к той же цели.

Успех: Демон придумывает сплетню (игрок описывает ее Рассказчику; она должна быть правдоподобной в отношении цели) и рассказывает ее одному из знакомых цели. После этого цель начинает распространять сплетню при каждом контакте с людьми - все, с кем она встречается или общается, считают, что уже слышали эту сплетню, и ведут себя соответственно. С точки зрения правил, цель получает соответствующее Состояние (обычно это Дурная Слава, но игрок или Рассказчик могут придумать свое - например, Опозоренный или Отвергаемый). Она может снять его, проведя в изоляции от других людей столько дней, сколько очков у демона в Примуме, независимо от самих условий Снятия Состояния.

Сплетня распространяется только при личном контакте, а значит, цель может пользоваться средствами связи с внешним миром во время самоизоляции.

Исключительный успех: То же, что и выше, но слух распространяется через интернет и телефонные линии. Даже электронные сообщения будут распространять его. К тому же, самоизоляция цели должна длиться в два раза дольше.

Выявление Утечки (Find the Leak)

Бенджамин Франклин говорил, что трое могут сохранить секрет, если двое из них мертвы. Иными словами, всегда найдется один, склонный проговориться. Данная Лазейка облегчает общение, выявляя человека, наиболее склонного говорить по выбранной теме. Хотя, конечно, лишь от демона зависит, удастся ли ему этого человека разговорить.

Запас дайсов: Сообразительность + Эмпатия.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Само присутствие демона убивает желание общаться. Его голос кажется резким и неприятным, и никто не хочет его слушать или говорить с ним. Демон получает Состояние: Отвергаемый (-3 ко всем Социальным броскам, в которых он использует голос; Состояние можно снять, если не говорить в течение сцены).

Неудача: Никакого воздействия. Демон не знает, кто больше склонен общаться. Он может попытаться применить эту Лазейку снова с накопительным штрафом -1 за каждую попытку в течение сцены.

Успех: Демон узнает, кто в компании охотнее других будет говорить на выбранную тему. Игрок добавляет набранные в броске Лазейки успехи к Социальному действию по убеждению цели говорить. Если он использует для этого систему Социального Маневрирования (стр. 314), то количество Дверей уменьшается на значение Примума.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демону почти не потребуется усилий для того, чтобы разговорить цель. Парочка наводящих вопросов, и она сама расскажет ему практически все, что он хочет знать. Если цель заинтересована сохранить эту информацию в секрете (например, чтобы избежать разоблачения своего участия в преступлении), Рассказчик может сделать бросок Самообладание + Обман - Примум демона, чтобы она не выдала важные детали.

Оговорка по Фрейду

Как все знают, оговорка по Фрейду - это проявление непреднамеренной искренности, когда человек говорит именно то, что он испытывает - иногда даже не зная, что он это испытывает. Данная Лазейка принудительно вызывает это явление, заставляя цель сболтнуть свое искреннее отношение к текущей ситуации. И хотя при крайних обстоятельствах это может привести к драке, куда более вероятные последствия - это ухудшение или разрыв отношений. Демоны поумнее также используют эту силу для того, чтобы получить честный ответ на важный вопрос. Однако, данная Лазейка влияет лишь на темы, вызывающие эмоциональную реакцию у цели (поэтому, применив эту силу к вопросу "Какой пароль ты используешь для доступа к своему компьютеру?", вы получите эмоциональный ответ, скорее всего "Не твое собачье дело!").

Запас дайсов: Манипулирование + Эмпатия.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Цель начинает усиленно скрывать свое настоящее отношение к вопросу... И ко всему остальному. До конца сцены все Социальные броски по отношению к цели получают штраф -2, натываясь на ее бесстрастное лицо.

Неудача: Никакого воздействия. Персонаж может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку к той же цели в течение сцены.

Успех: Цель реагирует на текущую ситуацию, последнюю услышанную фразу или вопрос импульсивным, искренним и эмоциональным ответом. Демон использует полученную информацию, добавляя набранные успехи к броску Убеждения или Запугивания против цели в этой сцене. Также демон может применить Оговорку по Фрейду, чтобы узнать что-то, задав наводящий вопрос. В этом случае из броска Лазейки отнимается значение Самообладания цели. Данная Лазейка не действует на демонов.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон может оказать незначительное влияние на эмоциональную реакцию цели. По желанию игрока, цель может получить Состояние, соответствующее текущей ситуации и ее эмоциональному состоянию.

Сокровенное Желание

Демоны вполне могут исполнять желания людей (естественно, не бесплатно - см. Договоры, стр. 116). Однако, для этого сначала нужно узнать, чего цель хочет. Это вопрос раскрытия информации, а концепцией раскрытия демон может манипулировать. Соответственно, данная Лазейка позволяет демону узнать, чего желает цель.

Запас дайсов: Сообразительность + Эмпатия - Самообладание.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Цель немедленно узнает, что демон пытается ею манипулировать, и получает интуитивное понимание его природы, хотя это необязательно ведет к полному осознанию того, с кем она имеет дело. Что любопытно, это не мешает заключению Договора, но цель не будет подписывать его вслепую, а демон не будет знать, чего она хочет. Также, игрок демона должен сделать бросок на компрометацию с модификатором +2.

Неудача: Никакого воздействия. Демон не узнает, чего хочет цель. Он может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую попытку против той же цели.

Успех: Демон узнает по одному Устремлению цели за каждое очко Примума. Сначала идут краткосрочные Устремления. Если значение Примума персонажа больше, чем у цели Устремлений, то демон также узнает ее Добродетель и/или Порок (если хватает только на что-то одно, то игрок выбирает, что именно).

Исключительный успех: Демон узнает все Устремления цели *или* одно Устремление, Добродетель и Порок.

А и Б (Marco Polo)

Во многих культурах применяется концепция “вопрос - ответ”. В богослужениях, в песнях, в детских играх - везде можно найти применение простой идеи “я говорю “А”, ты должен ответить “Б”. Эта концепция настолько глубоко залегает в самой природе человеческого общения, что демон может заставить цель ответить ему, даже если она пытается остаться незамеченной.

Запас дайсов: Манипулирование + Убеждение - Самообладание.

Действие: Рефлексивное.

Результаты броска

Полный провал: Цель сохраняет молчание, а демон теперь у нее на крючке. Если цель пожелает, она может заставить демона врасплох и начать бой без бросков на Скрытность или Восприятие.

Неудача: Никакого воздействия. Цель сохраняет молчание (если, конечно, сама не хочет ответить).

Успех: Демон насвистывает мелодию, говорит начало фразы или отстукивает ритм. Цель исполняет завершение выбранного действия с обычной громкостью (она не может просто прошептать окончание или подумать о нем). Из-за этого любые попытки цели остаться незамеченной или устроить засаду терпят поражение, а демон может легко вычислить, где она находится. Если демон желает напасть или применить другую силу против цели, он добавляет значение своего Примума к соответствующему броску.

Исключительный успех: То же, что и выше, но цель по-прежнему считает, что остается незамеченной (она отвечает демону неосознанно).

Ретроградный Меркурий

В астрологии считается, что “ретроградное движение Меркурия” плохо влияет на общение. Этим, в основном, объясняют (или оправдывают) череду ссор или неудачных попыток завести разговор, но демон действительно может исказить способность людей к общению, чтобы использовать возникающие конфликты в своих интересах.

Данная Лазейка влияет только на общение, происходящее в реальном времени. Таким образом, ее можно применить к телефонным разговорам и даже беседам в чате, но не к письмам.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман - самое высокое значение Сообразительности среди присутствующих.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Общение между целями происходит безупречно, приводя к пониманию с полуслова. Какие бы цели демон не преследовал, пытаясь исказить общение, теперь их достижение становится проблематичным. Рассказчик должен применить штраф -3 к тому действию демона, которое он пытался упростить с помощью данной Лазейки.

Неудача: Никакого воздействия. Общение целей проходит как обычно. Если у него есть время, демон может попытаться применить эту Лазейку повторно до того, как общение завершится, с накопительным штрафом -1 за каждую предыдущую попытку в отношении этой же беседы.

Успех: Демон затрудняет процесс общения. Это может проявляться по-разному, в зависимости от ситуации, но, в целом, обычно приводит к тому, что одна сторона неправильно понимает, что от нее хочет другая, или не понимает важности поручения. С точки зрения правил, игрок демона

добавляет успехи, набранные в броске Лазейки, к одному действию, которому этот разлад в общении способствует.

Исключительный успех: То же, что и выше, но игрок может распределить набранные успехи между несколькими действиями, которым способствует разлад в общении, вызванный этой Лазейкой.

Муза

Откуда берутся идеи? Во многих историях вдохновения главная роль отводится явлению ангела, и многие Посланники действительно получали приказы заложить идею, видение или сон в разум смертного. После Падения эта способность становится относительно слабее, но, тем не менее, демоны могут вполне успешно применять ее.

Запас дайсов: Манипулирование + Экспрессия - Решительность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон лишает жертву всех творческих и независимых мыслей, но у нее остается желание творить. Каждая мысль в разуме цели становится цитатой из каких-нибудь СМИ или полузабытых бесед, а творческие усилия становятся вторичными вплоть до плагиата. Она получает штраф -3 ко всем попыткам написать художественное произведение, а также при участии в любой беседе, как на обычные, так и на художественные темы. Эффект длится одну неделю за каждое очко Примума демона.

Неудача: Никакого воздействия - демону не удастся навязать идею. Он может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую предыдущую попытку против той же цели.

Успех: Цель задумывается о той идее, которая угодна демону. Идея может быть чем угодно, от творческого энтузиазма до желания съесть конкретное блюдо или заняться конкретной деятельностью. Демон может навязать суицидальное мышление или идею встретиться с дальним родственником. Муза не принуждает цель действовать в направлении этой идеи, но, если демон не глуп, он будет развивать ее наводящими беседами с целью. После того, как цель задумалась об идее, любые попытки убедить ее действовать в этом направлении получают бонус, равный значению Примума демона.

Исключительный успех: То же, что и выше, но цель зацикливается на идее. Игрок цели должен делать ежедневный бросок Решительность + Самообладание столько дней, сколько у демона очков в Примуме. В случае неудачи, цель немедленно приступает к воплощению идеи в жизнь. Если цель - персонаж Рассказчика, то Рассказчик может решить пропустить бросок сопротивления и позволить цели немедленно начать действовать в соответствующем направлении, особенно, если это поспособствует развитию истории.

Повторяющиеся Галлюцинации

Явление ангела может ужасать или сводить с ума, но, так или иначе, оно обычно оставляет впечатление. Но когда Богу-Машине требуется свести человека с ума, он предпочитает прибегать к более быстрым методам,

нежели медленно терзать его галлюцинациями. Однако, демоны иногда находят полезной способность довести психическое здоровье жертвы до пограничного состояния, особенно, когда конечная цель - заполучить жизнь жертвы в качестве Прикрытия.

Запас дайсов: Манипулирование + Оккультизм - Решительность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Жертва становится “сверхвменяемой” и начинает так хорошо отличать реальность от вымысла, что ее практически нельзя обмануть. Цель добавляет значение Примума демона ко всем броскам Восприятия в течение недели.

Неудача: Никакого воздействия. Демон может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую предыдущую попытку против той же цели.

Успех: Демон должен прикоснуться к цели, чтобы начать процесс. Жертва будет видеть незначительные галлюцинации в течение стольких дней, сколько у демона очков в Примуме. Галлюцинации могут выглядеть как движущиеся неодушевленные предметы, игра света, животные с человеческими глазами, люди с шевелящимися зубами и прочие пугающие явления, которые придут в голову Рассказчику или игроку. Они длятся всего пару секунд и появляются не чаще, чем раз в три часа. Каждый день жертва испытывает переломный момент. Модификатор броска, как обычно, зависит от ментальной устойчивости жертвы и интенсивности галлюцинаций. Во время действия галлюцинаций цель получает штраф по значению Примума демона ко всем Ментальным и Социальным броскам.

Как только первый этап галлюцинаций пройдет, демон может начать следующий, но ему больше не нужно касаться цели. Он сможет применить данную Лазейку, если цель будет в поле зрения. Демон может применять эту Лазейку к одной и той же цели неограниченное количество раз, но каждая попытка после первой приводит к броску на компрометацию.

Исключительный успех: Демону не требуется повторно запускать Лазейку. Он может позволить галлюцинациям длиться до тех пор, пока его не раскроют или психика жертвы не сломается.

Социальная Динамика

У людей есть множество невербальных способов общения. По языку тела, интонациям, наклонам головы и прочим сигналам можно определить, какое место в социуме занимает та или иная группа людей. Демон, обладающий интуитивным пониманием идеи общения, может мгновенно читать эти сигналы, вырисовывая социальную “карту” таких групп.

И хотя данная Лазейка позволяет определить социальную динамику группы сверхъестественных существ, она не оказывает никакого воздействия на других демонов.

Запас дайсов: Сообразительность + Коммуникабельность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Демон получает совершенно превратное представление о положении группы в обществе. Он получает Состояние: Дезинформирован, которое накладывает штраф -3 на любые Социальные броски, связанные с пониманием или взаимодействием с социальным порядком этой группы (это принесет больше проблем на заседании совета директоров, чем, например, при общении с компанией друзей в баре). Персонаж может снять Состояние, если согласится на автоматическую неудачу в таком броске.

Неудача: Никакого воздействия. Демон не получает никакой особой информации о социальной динамике группы. Он может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую предыдущую попытку против той же группы.

Успех: Демон интуитивно понимает взаимоотношения и социальную динамику группы. Он не знает всех тонкостей этих взаимоотношений (просто потому, что, например, два глубоко любящих друг друга человека необязательно являются супругами), но он знает, кто из них - лидер, кто общается с ними только из-за престижности группы, кого просто терпят, и кто является подхалимом.

Демон может применять данную Лазейку к группам любой численности, но она работает только на тех членов группы, которые присутствуют здесь и сейчас.

С точки зрения игровых правил, демон добавляет значение своего Примума к любому одному Социальному броску, который может получить преимущество от этих знаний. Это включает броски открытия Дверей (см. стр. 314).

Исключительный успех: В дополнение к вышеперечисленному, демон знает тонкости взаимоотношений членов группы. Например, он может узнать, что два персонажа являются отцом и дочерью, мужем и женой, коллегами, подчиненным и начальником и т.д. Конечно, даже подобные взаимоотношения могут содержать нюансы, но данная Лазейка определяет лишь социальную динамику по отношению ко всей группе. Поэтому, если два сослуживца являются любовниками, а демон применяет Лазейку к рабочему коллективу, то он узнает о романе, только если коллектив сам осведомлен о нем достаточно, чтобы это влияло на социальную динамику всего офиса (что вполне вероятно).

Особое Послание

Любая песня, картина, рассказ или даже граффити могут быть многосмысленными. Кто-то может понять лишь буквальное значение, но человек, знающий правильный подход, получит от произведения куда больше информации. Демон, работающий с концепцией раскрытия, может закодировать послание в произведение искусства, даже если он не является автором этого произведения. Когда цель увидит работу, она получит послание, как если бы демон напрямую ей все сказал. Некоторые Посланники утверждают, что их отправляли закодировать в многовековых шедеврах послания, чьи получатели еще даже не родились.

Запас дайсов: Манипулирование + Экспрессия.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Из произведения удаляется весь смысл. Картина кажется абстрактной и бессмысленной, рассказ или стихотворение никто не хочет читать, а песню выключают, едва она начнет играть.

Неудача: Никакого воздействия. Демон может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую предыдущую попытку против того же произведения.

Успех: Демон помещает в произведение зашифрованное послание для конкретной цели. Когда этот человек столкнется с этой работой (прочитает книгу, послушает песню, посмотрит картину и т.д.), он поймет послание. Он не услышит голос демона и не увидит, как меняются слова, он просто поймет смысл, как если бы сам понял его, посмотрев многозначительный фильм. Демон может указать в качестве цели конкретного человека (“Дэниэл Холлидэй”) или первого, кто будет удовлетворять заданным условиям (“первый скрипач-самоучка, который это увидит”). Послание не будет принуждать цель к каким-либо действиям, но, если демон хочет от нее чего-то добиться, он может использовать данную Лазейку для открытия Дверей (см. стр. 314).

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон также узнает о том, что цель получила послание.

Вавилонская Башня

Данная Лазейка способна ухудшить и без того хаотичную ситуацию, что делает ее идеальной для создания диверсий и прикрытия бегства демона. Демоны понимают все человеческие языки; немного поиграв с концепцией “языка” в текущей местности, они могут помешать какой-нибудь группе людей найти общий язык. В результате получается толпа людей, которые не могут друг друга понять. В спокойной обстановке, это приведет к росту обеспокоенности и паре скандалов, но в критической ситуации (например, сразу после того, как демон начал действовать во всеуслышание) это может спровоцировать нарушение общественного порядка.

Данная Лазейка не воздействует на других демонов.

Запас дайсов: Манипулирование + Коммуникабельность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: На одну сцену демон теряет способность говорить на человеческом языке. Он все еще понимает устную речь, но любые попытки говорить или писать вырождаются в тарабарщину. Некоторые демоны утверждают, что эта “тарабарщина” является языком программирования Бога-Машины в чистом виде. Эта версия может содержать долю истины - если демон *попытается* заговорить или написать что-то во время этой сцены, игрок персонажа должен будет сделать бросок на компрометацию с модификатором +2.

Неудача: Никакого воздействия. В толпе все общаются как обычно. Демон может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую предыдущую.

Успех: Все персонажи в данной местности (100 кв. футов за каждое очко Примума демона) теряют способность общаться с помощью устной или письменной речи. Речь или записи человека ему самому понятны, но звучат или выглядят как тарабарщина для всех остальных. Если это случится в хаотичной или опасной ситуации, люди могут запаниковать. Эффект длится всего лишь по одному ходу за каждый успех в броске активации, но при правильном применении, это даст демону достаточно времени для одного незамеченного действия в ход. Однако, учтите, что применение данной силы привлекает внимание Бога-Машины - каждый бросок на компрометацию во время сцены, в которой была применена эта Лазейка, получает штраф -1.

Исключительный успех: Никакого дополнительного воздействия, кроме увеличенной длительности.

Игра Света (Trick of the Light)

Человеческому мозгу нужны шаблоны. Он склонен слышать в случайном шуме голоса, видеть в тенях человеческие фигуры или принимать рисунок на подгоревшем тосте за Деву Марию. Для данного явления существует ряд биологических и эволюционных причин, но все они появились побочно. Суть остается в том, что человеческий мозг не может не интерпретировать данные так, чтобы они имели смысл, и любой демон может с легкостью этим воспользоваться. Данная Лазейка позволяет демону создать маленькую и незаметную визуальную иллюзию. Лучше всего это работает на единичную цель, но демон может воздействовать и на несколько, если будет держать все под контролем.

Запас дайсов: Манипулирование + Расследование - Сообразительность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Наступает момент исключительной ясности, и разум цели не принимает тени и странные отражения за что-то другое. Цель не удалось обмануть. Если она увидит демона в течение ближайших пары минут, ему нужно будет сделать бросок на компрометацию с модификатором +2.

Неудача: Никакого воздействия. Цель не видит никаких иллюзий. Демон может повторить попытку без штрафа.

Успех: Цель демона видит что-то, чего на самом деле нет. Демон может выбрать, что именно, но лишь в общих чертах: например, “какого-то человека”, но не “свою дочь”. Для этого цели нужны подходящие условия. Например, она может смотреть в мутный пруд и подумать, что видит очертания утонувшего автомобиля. Но сила не окажет воздействия, если она будет смотреть в чистый бассейн - мозгу цели нужны неупорядоченные визуальные элементы, с которыми можно было бы работать.

Результаты воздействия данной силы с точки зрения игровых правил зависят от ситуации и особенностей созданной иллюзии. Цель может испуганно

отшатнуться от тени, принятой за собаку, или броситься вперед, чтобы поймать “падающий предмет”. В целом, данная Лазейка может отвлечь цель или заставить реагировать на неожиданный раздражитель. Рассказчик может позволить игроку демона добавить успехи, набранные в броске активации Лазейки, к одному подходящему броску в течение сцены.

Данная Лазейка может быть применена к стольким людям одновременно, сколько у демона очков в Примуме.

Исключительный успех: То же, что и выше, но демон может задать куда больше деталей для иллюзии. Применительно к одной цели, демон может выбрать конкретного человека или предмет или вкратце описать, что он хочет, чтобы цель увидела. Применительно к группе людей, это невозможно (иллюзия должна быть простой и общей), но игрок демона может наложить Состояние Напуган или Удивлен на всю группу.

Не Доверяй Никому (Trust No One)

Человеку с крепкими социальными связями сложнее поверить ангельскому образу или пророчеству. Поэтому Посланники хорошо понимают, как обрубать эти связи, удаляя важных или полезных людей из жизни цели хотя бы ненадолго. Чтобы активировать Лазейку, демону нужно прикоснуться к цели, но ему не требуется знать все особенности социальных кругов, которые он нарушает.

Запас дайсов: Манипулирование + Обман - Решительность.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Цель немедленно обращается к кому-то из своего социального круга за поддержкой и получает ее. Какое воздействие это окажет на демона и его планы, зависит от ситуации, но теперь цель будет менее изолированной от других людей, чем раньше, что, скорее всего, противоречит изначальным намерениям демона. В течение одного дня все броски, направленные на нарушение или вмешательство в социальную жизнь цели, получают штраф, равный значению Примума демона.

Неудача: Никакого воздействия. Цель по-прежнему имеет доступ ко всем своим Преимуществам. Демон может повторить попытку с накопительным штрафом -1 за каждую предыдущую попытку против той же цели в тот же день.

Успех: Незаметно подкравшаяся параноя захватывает цель, и та теряет желание обращаться к друзьям или союзникам. До конца дня цель не может пользоваться такими Преимуществами, как Персонал, Наставник, Слуга, Союзники, Контакты, Истинный Друг или **Группа по Интересам** (Hobbyist Clique), а также она не может обращаться к другим друзьям, не указанным в Преимуществах.

Исключительный успех: В дополнение к вышеперечисленному, демон может воспользоваться паранойей цели в своих интересах. Добавьте значение Примума демона к любому броску на запугивание, угрозы или манипулирование чувствами цели.

Голос Машины

Это опасная Лазейка, но демоны находят ее полезной. Все механизмы в чем-то связаны с Богом-Машиной. Именно поэтому демоны испытывают странную тягу к механическим устройствам (см. стр. 184). Гудение двигателей и молотья шестеренок - это голос Бога-Машины, в котором звучат намеки на его планы. Демон может прислушаться к этому голосу, чтобы лучше понимать, что творится вокруг, но ему нужно быть осторожным, ведь механизмы могут выдать его.

Запас дайсов: Сообразительность + Ремесло.

Действие: Мгновенное.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж немедленно делает бросок на компрометацию с модификатором -5. В случае неудачи, помимо обычных последствий, одного ангела немедленно отправляют, чтобы тот разобрался с демоном.

Возможности ангела могут уступать или превосходить таковые у персонажа, но демон в любом случае получает Состояние: **Местоположение Раскрыто** (Known) (Бог-Машина знает, где он находится и отправит за ним своих агентов; смена Прикрытия снимает это Состояние).

Неудача: Никакого воздействия. Игрок делает немедленный бросок на компрометацию со штрафом -1.

Успех: Демон прислушивается к голосу Бога-Машины и получает подсказку по поводу его планов в данной местности или другую полезную информацию. Какая это будет информация, решает Рассказчик, но, в лучшем случае, это дает бонус +3 к одному подходящему броску. Впрочем, данная Лазейка, прежде всего, - это полезный инструмент продвижения сюжета, поэтому бонус может быть не обязателен.

В любом случае, игрок должен сделать бросок на компрометацию с модификатором +1.

Исключительный успех: То же, что и выше, но персонаж не подвергает Прикрытие риску.